昭和59年6月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第6号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

1984 6

マイコンBASIC Magazine

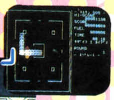
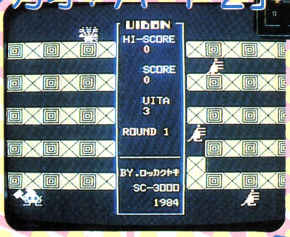
わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

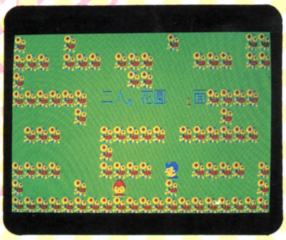


特別定価 ¥350

50機種のパソコン用ソフト71本一挙掲載

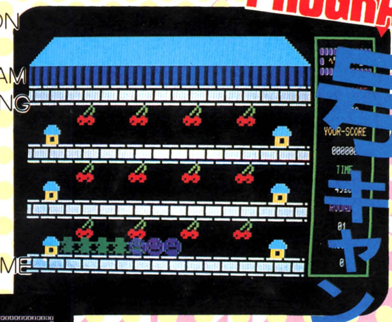
移植マスター大作戦23 丹治佐一の「グラフィック万才！パート2」

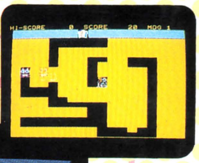



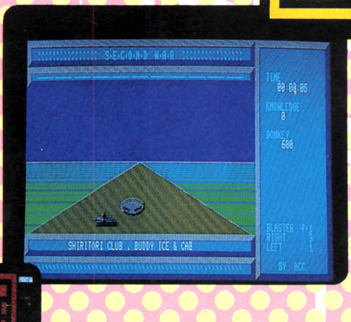
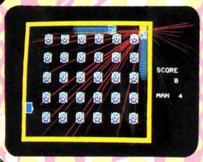


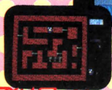






- APPLEII WINTER FIGHT
- BMJr./LII2 スターダスト/バイク/MISSILE FIGHT
- BMLIII/MK5 90秒WARS/VOLCANO
- コモドール64 移植版ALIEN HUNTER
- FM-7/8 DUST CLEANER/金庫やぶり
- FP-1000/1100 JUMP MAN
- RX-78 SPACE WAR/センタクモノヒロイゲーム
- JR-100 OCTOPUS SCOOP-3
- JR-200 ROPE FLOG/オイル・パニック
- MSX ひとふでがきゲーム/TAPE READ ERROR
- M-5 ワープザヒョウタン/地球最初の日
- MAXMACHINE BOMB THROW2
- MULTI8 BOMB
- MZ-K/1200/700 CRAZY FARMER/BATTLE ME TEOR/カイメルス
- MZ-80B/2000/2200 FALLMARKS/BIRDS WATCHING/AIR PLANE
- MZ-2200 TANK GAME3/まみさんSOS
- MZ-5500 なわとび/ルービックキューブ
- PASOPIA(T)5 フラフラゲーム
- PASOPIA7 モグ吉クン！
- PC-6001/MKII/6601 SKYER/CROW&BALLON/EXCALIBUR/二人の花園
- PC-8001/MKII ペコペコ/ROAD RUNNER2/CAMELLIA PANIC/PROGRAMMING WARS
- PC-8801/MKII SECOND WAR/SOCCER
- PC-9801/E/F DELTIZON
- ぴゅう太 カニさんデート
- SC-3000 Dr. Dのサスペンス/UIDON
- SMC-777 チテイモグラパニック/ATTACK！知世GAME
- VIC-1001 3D-BOMBERX
- X1 DOKURO HOUSE/田植えゲーム
- ZX-81 CHALLENGER
- HC-20 THE GREATガンマン/CUSTOMS TENNIS
- JR-800 MOGMOG
- PC-8201 移植版BACTERIA
- FX-702P AREA88
- PASOPIAmini トンキーコンクMINI
- PB-100 大漁船/関西電機保安共会
- PC-1245 BM保線区は大騒ぎ
- PC-1500 CATCH BOMBER
- PC-2001 MUPPY20

創刊25号キャンペーン
THE BEST PROGRAMMER

別冊付録
マイコンスーパーソフトマガジン 特集!! ギャプラス登場!!



どんどん発展するMZ-5500ソフト&ハード環境

〈新作オリジナルアプリケーション&システムソフトウェア〉

■統合化ソフトTODAY…MZ-2Z014 標準価格68,000円■日本語ワードプロセッサ(V1.1)…MZ-2Z025 標準価格49,800円■ビジネス用BASIC-3…MZ-2Z017 標準価格20,000円■日本語MS-DOS™※MZ-2Z013 標準価格25,000円 ※日本語MS-DOS™は米マイクロソフト社の登録商標です。

〈先進のオプション機器も続々登場〉■10.8MBハードディスクMZ-1F10近日発売■1MBミニフロッピーディスクドライブMZ-1F13近日発売■80桁漢字プリンタ(24×24ドット)MZ-1P10近日発売■132桁漢字プリンタ(24×24ドット)MZ-1P11近日発売■辞書ROMボード(登録語数80,000語)MZ-1R14標準価格40,000円■漢字メモリ(JIS第二水準)MZ-1R19近日発売■スタンダードフロッピーインターフェイスMZ-1E11近日発売

8ビットも豊富なソフトのMZ ▶

信頼のハードと強力なソフトで実務領域を拡げる実力機

パーソナルコンピュータ
MZ-3500
シリーズ

MZ-3531 標準価格320,000円
(ミニフロッピー1基内蔵)
MZ-3541 標準価格410,000円
(ミニフロッピー2基内蔵)

●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K06 標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D03 標準価格163,000円)を組合せた例です。※画面はオプションのグラフィックボード、グラフィックメモリ(×2)を使用した例です。
●画面はハメコミ合成写真です。



シャープ株式会社
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)



多彩なシステムソフトのベストセラー

パーソナルコンピュータ

MZ-2200

標準価格128,000円

●テープベースでMZ-2200をご使用の場合は、オプションのデータレコーダMZ-1T02(標準価格 19,800円)が必要です。●写真の14型カラーディスプレイ MZ-1D15(標準価格 72,000円)およびフロッピーディスクドライブMZ-1F07(標準価格 158,000円)はオプションです。
●画面はハメコミ合成写真です。



豊富なソフトのロングセラーMZ

パーソナルコンピュータ

MZ-700 シリーズ

MZ-711 ……標準価格 79,800円
MZ-721 ……標準価格 89,800円
(データレコーダ内蔵)
MZ-731 ……標準価格 128,000円
(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵)

●写真はMZ-731とCRT (MZ-1D05標準価格69,800円)を組合せた例です。
●画面はハメコミ合成写真です。

待望のディスクBASIC登場

MZ-700用ディスクBASIC
MZ-2Z009 標準価格12,000円
※ディスクBASICを使用するには、拡張ユニットMZ-1U03 (標準価格 35,000円) およびミニフロッピーディスクドライブ MZ-1F07 (標準価格158,000円)が必要です。



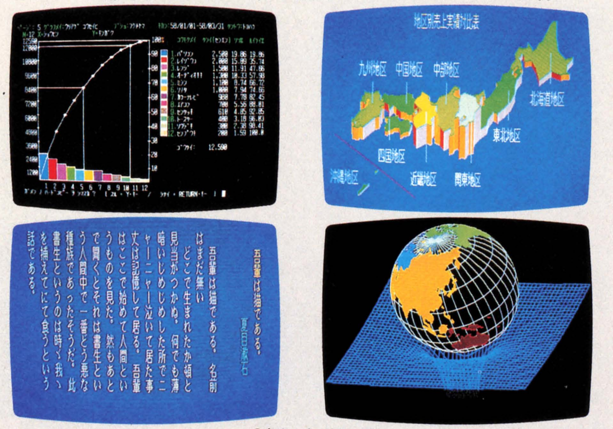
資料請求券
MZ-5500
ベーシック
マガジン
6係

SHARP

いよいよキラめいてきたぞ、グラフィック能力。

コンピュータと映像機器とのクロスオーバー、あのスーパーインポーズ機能で、世界に先駆けて映像表現に新領域をひらいたパソコンテレビX1。まさにニューメディア時代を迎えようとしている今、そのアビリティは一段と輝きを増してきたようです。デジタルテロッパー(CZ-8DT・オプション)をはじめ、開発当初からVTRやビデオディスクシステムとのインターフェイスを考慮した先進設計。ビデオカメラで撮った思い出深い映像や、ビデオディスクの迫力ある映像に、X1で創ったコンピュータ画像を合成してオリジナル映像ファイルを創り出す、など自在の映像遊戯はもうプロの領域。もちろん、パソコンとしての高性能も見逃がせない特長です。とくにグラフィック機能やワードマスター™をバンドルしたCP/M®の登場で実務領域も一気に拡大。いま超えてるパソコンとして、ファンの熱い視線を一身に浴びています。

ビジネス分野でもX1のグラフィック能力はフルに活かされています。



●左上の表示例は近畿コンピュータサービス「実戦QC管理」より

スーパーインポーズされた画像をそのまま録画できるデジタルテロッパー。

3系統のビデオ入力端子を装備したデジタルテロッパーを接続すれば、複数台のディスプレイに映像を表示したり、映像切換えのコンソールとしても使用できます。またタイトルや図形が簡単に作成できるソフトウェアSEDSも付属しています。



デジタルテロッパーCZ-8DT 標準価格 89,800円

〈X1だからCP/M®もひと味違います〉FORTRANやCOBOLなどの高級言語を使った豊富なソフトウェアが利用できることはもちろん、X1の特長をそのまま活かせるように、パレット、プライオリティなどの特殊機能もサポート。さらに英文ワープロにもなり、やさしく親しみやすいエディターにもなるワードマスター™もバンドルする充実ぶりです。●**CZ-5CPM**(ミニフロッピーディスク用)標準価格16,800円 **CZ-3CPM**(コンパクトフロッピーディスク用)標準価格16,800円 ※CP/Mは米デジタルリサーチ社の登録商標です。※ワードマスターは米マイクロプロ社の登録商標です。

豊富なX1のソフトが共通して使えるフルコンパチブル設計

パソコンテレビX1シリーズ

〈X1シリーズの主な特長〉●メインCPUにZ80A(4MHz)、周辺コントロール用として2個のサブCPU搭載●RAM:メインメモリ64Kバイト、テキスト用V-RAM4Kバイト、ユーザー定義キャラクターゼネレータ6Kバイト、グラフィック用V-RAM48Kバイト(X1はオプション)●カラーBASICインタプリタ装備●セントロニクス準拠プリンタインターフェイス、ジョイスティックインターフェイス、フロッピーディスクインターフェイス(X1Dのみ)内蔵●8オクターブ3和音のサウンドゼネレータ●日付・時刻表示、番組予約が可能なカレンダー付タイマー**〈ディスプレイテレビ〉**●小さな文字や細かな縞模様もくっきりと再現する新開発ファインピッチブラウン管●RGB接続端子とビデオ入力・テレビ出力端子付。



高速・大量データ処理を実現。3インチコンパクトフロッピーディスクドライブ搭載。グラフィックRAM内蔵。14型中精細度カラーディスプレイテレビ採用。

プロフェッショナルタイプ X1D

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-802C 標準価格198,000円
14型カラーディスプレイテレビ(マスクピッチ0.4mm)
CZ-802D 標準価格128,000円
●X1Dにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。



高速カセット内蔵、サブCPU搭載独立キーボードでスピーディな処理能力。パーソナルコンピュータに新領域をひらいたベストセラー機。

マニアタイプ X1

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-800C 標準価格155,000円
14型カラーディスプレイテレビ(マスクピッチ0.5mm)
CZ-800D 標準価格113,000円
●X1にはローズレッド、メタリックシルバー、スノーホワイトの3色があります。

資料請求券
X1
ベーシックマガジン・6

New Life Now

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
●お問い合わせ、資料請求は…本社内電子機器事業本部システム機器営業部
またはシャープエンジニアリング㈱ 〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号 ☎(03)893-4649
およびシャープビジネス㈱ 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)



使いやすさとコンパクト化を追求、キーボード、CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵、さらにカラープロッタプリンタも装着可能。

アクティブタイプ X1C

パーソナルコンピュータ CZ-801C 標準価格 119,800円/14型カラーディスプレイテレビ(マスクピッチ0.45mm)CZ-801D 標準価格 99,800円
▶チルトスタンドCZ-81TR(標準価格8,500円)はオプションです。▶写真のミニフロッピーディスクドライブCZ-801FR(標準価格198,000円)およびミニフロッピーディスク用CP/M CZ-5CPMはオプションです。●X1Cにはローズレッド、メタリックシルバーの2色があります。■ディスプレイテレビ CZ-800D、801D、802DはX1シリーズのすべてのコンピュータに組合せ可能。※画面はハメコミ合成写真です。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

な、なんと贅沢(ぜいたく)な。

「すぐに誰でも使えるんだって!?」

「ディスクソフトが5枚もついているからね」



フロッピィ内蔵でホームワープロにもなる。

NECが、ふんだんに最新技術を注ぎこんで
うれしいマシンをつくりました。
普及機としては贅沢すぎる機能を満載した
ハイ・コストパフォーマンスなパソコン、PC-6601。
NECから、惜しげもなく新登場。

●Main CPU/μPD780C-1(4MHz)、Sub CPU/μPD8049(8MHz)●メモリ/ROM96Kバイト、RAM64Kバイト、FD用RAM1Kバイト●スクリーン構成/40文字×20行●CRT/RGB、ビデオ、RF三方式●プリンタインタフェース(セントロニクス社仕様準拠)●カセットインタフェース(600、1200ボー)●キーボード/JIS標準配列準拠●寸法/365×113×380(mm)●重量/4.5kg

NECパーソナルコンピュータ
PC-6600シリーズ
PC-6601

PC-6601……本体標準価格 143,000円
(3.5インチマイクロフロッピィ1台内蔵)
12型カラーディスプレイPC-KD201標準価格59,800円
ディスプレイ置台PC-66M75……標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401……標準価格39,800円



高性能はヒトをやさしくする。

PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkII本体/新発売 PC-6600シリーズ/PC-8000シリーズ PC-8001mkII本体/PC-8200シリーズ/新発売 PC-8800シリーズ PC-8801mkII本体
新発売 PC-100シリーズ/新発売 PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801/新発売 PC-9800シリーズ PC-9801F/N5200 モデル05

コンピュータ アンド コミュニケーション

●すばやい処理能力で、ひろがる可能性。
マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵。
1ドライブ143Kバイトの3.5インチマイクロフロッピィディスクドライブを内蔵。処理能力が大幅にアップしました。ディスクソフトをポン、と入れるだけで、ワープロやアドベンチャーゲームなど複雑なプログラムをらくらくこなします。この価格でこの装備、抜群のコストパフォーマンスです。さらに拡張ドライブユニット(別売)を追加すれば、2ドライブ286Kバイトまで拡張も可能です。

●新鮮なアイディアを、すぐ文字にする。
買ったその日から、たちまちホームワープロ。
本体内に1024文字の漢字ROMを内蔵。さらに添付の日本語ワープロソフトを差しこむだけで、JIS第一水準2965文字の漢字をカバー、強力な編集機能で誰でも簡単に文書がつくれます。日記やレポート、会報、案内状など、様々に役立つホームワープロ。プリンタ(別売)を接続するだけで、美しくプリントアウトできます。

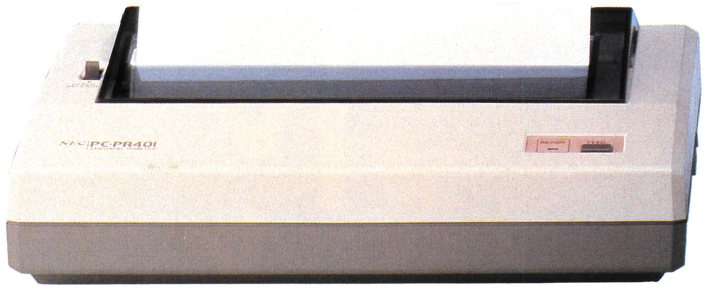
●ぜいたく5枚、ディスクソフトがついています。
1.日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
2.英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
3.4.5.アドベンチャーゲーム(小松左京先生監修)

●話すパソコンから、歌うパソコンへ。
音階つきボイスシンセサイザを内蔵。
好きな言葉を音声にできるボイスシンセサイザが2オクターブの音階をマスター、歌も歌えるようになりました。

●色彩あざやかに15色表示。
カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示ができます。カラフルな画面で楽しめます。

●TV、ビデオ画面にパソコンの表示を合成。
スーパーインポーズ機能。
本体内にインタフェースを内蔵しているので、スーパーインポーズユニット(別売)を接続するだけで画面の合成ができます。

●パソコンが、ミュージシャンになった。
ミュージックシンセサイザ機能。
ミュージックシンセサイザLSIを内蔵していますから、8オクターブ・三重和音の演奏ができます。





パソコンが・話せる・漢字る・カラフル

●パソコンが言葉を持った。
ボイスシンセサイザ内蔵で、好きな言葉を声にできます。喋るパソコンで、ホットなコミュニケーション。
●パソコンが漢字を覚えた。
1024文字の漢字ROMを内蔵。読みやすい日本語感覚で、パソコンとやさしくつき合えます。
●15色カラーグラフィック機能。
320×200ドットでは4色、160×200ドットでは15色のドット単位カラー表示。美しく彩ります。
●パソコンがミュージシャンになった。
8オクターブ三重和音のミュージックシンセサイザLSIを内蔵。メロディアスに演奏が楽しめます。
●スーパーインポーズが楽しめる。
インタフェース内蔵なので、ユニット(別売)を接続すればTV、ビデオにパソコン画面を合成できます。
●たっぷり余裕の記憶力。
RAM64KB、ROM96KB実装の大容量メモリ。高い処理能力が、パソコンの応用範囲を広げます。

NECパーソナルコンピュータ
PC-6000シリーズ
PC-6001mkII(マーク)
本体標準価格84,800円

家族の新しい絆を生むパソコン。PC-6600シリーズ

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………☎(03)452-8000(代)



たたいて、ごらんよ。

ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。

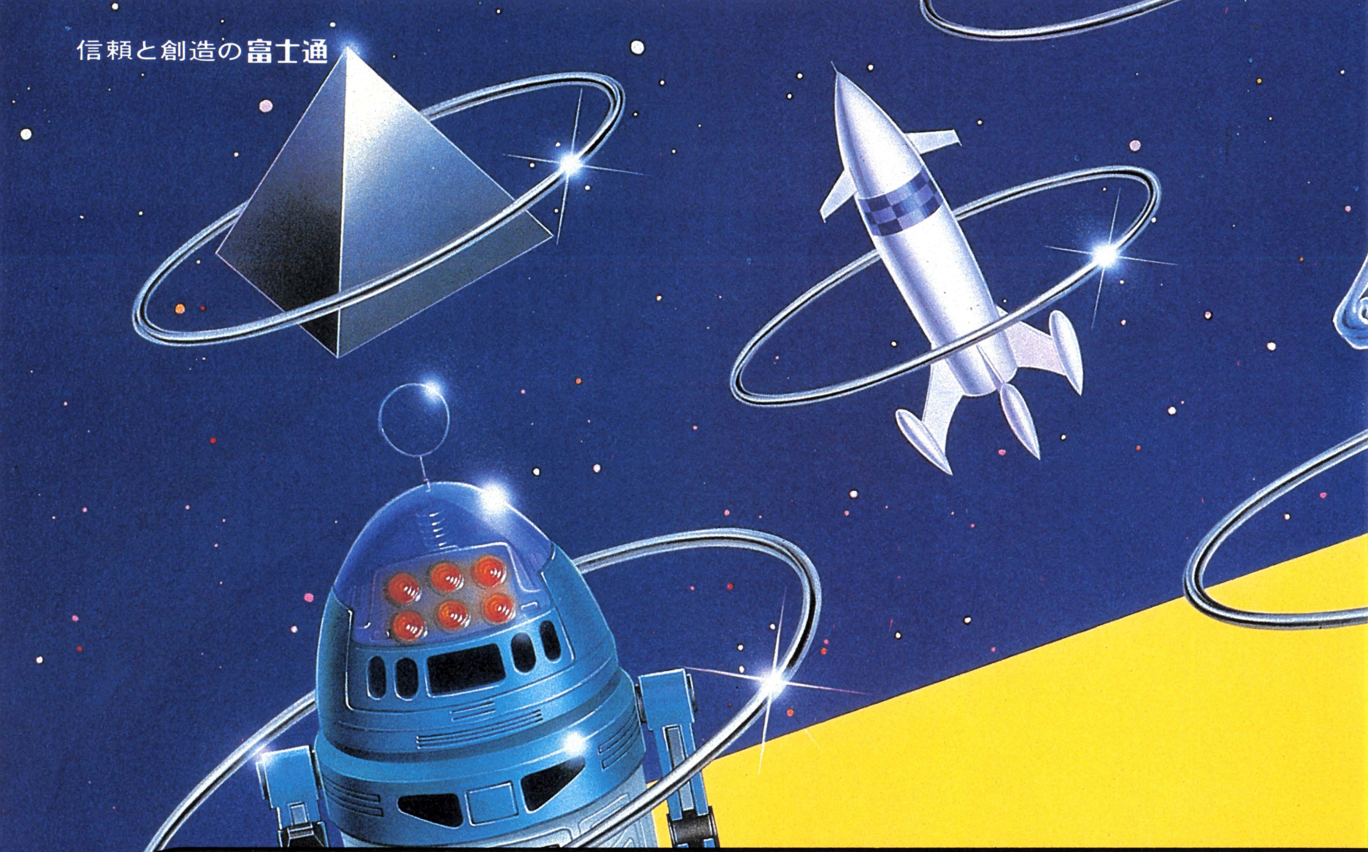
今までずいぶん閉鎖的だったコンピュータ社会も、MSXの登場でガラリと解放的になったみたい。なんと言っても、ソフトを自由に使えるのが革命的。もちろん、ハードだって互換性があるんだけど。キングコングは、このMSXの基本思想に忠実な、とっても頼れる奴なんだ。ビジネスにも使えるマニアライクな仕様のキーボード、ほら、こんなに大きくってたたきやすいキー。それに、使い方がどんどん広がるよう、2つのスロットを持っているんだ。さあ、友だちになろうよ。





© 1983 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. ＊ A Trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. Japan Agent-Stik International Inc.

信頼と創造の富士通



FM SPIRIT. 満開、

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。
いくつになっても、どんな時でも
興奮させてくれるモノなら大歓迎。そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

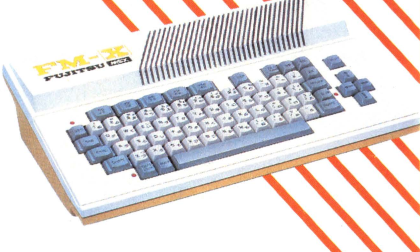
●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

●多彩な16色のカラーグラフィック表示。

●8オクターブ3重和音のサウンド機能。

●FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



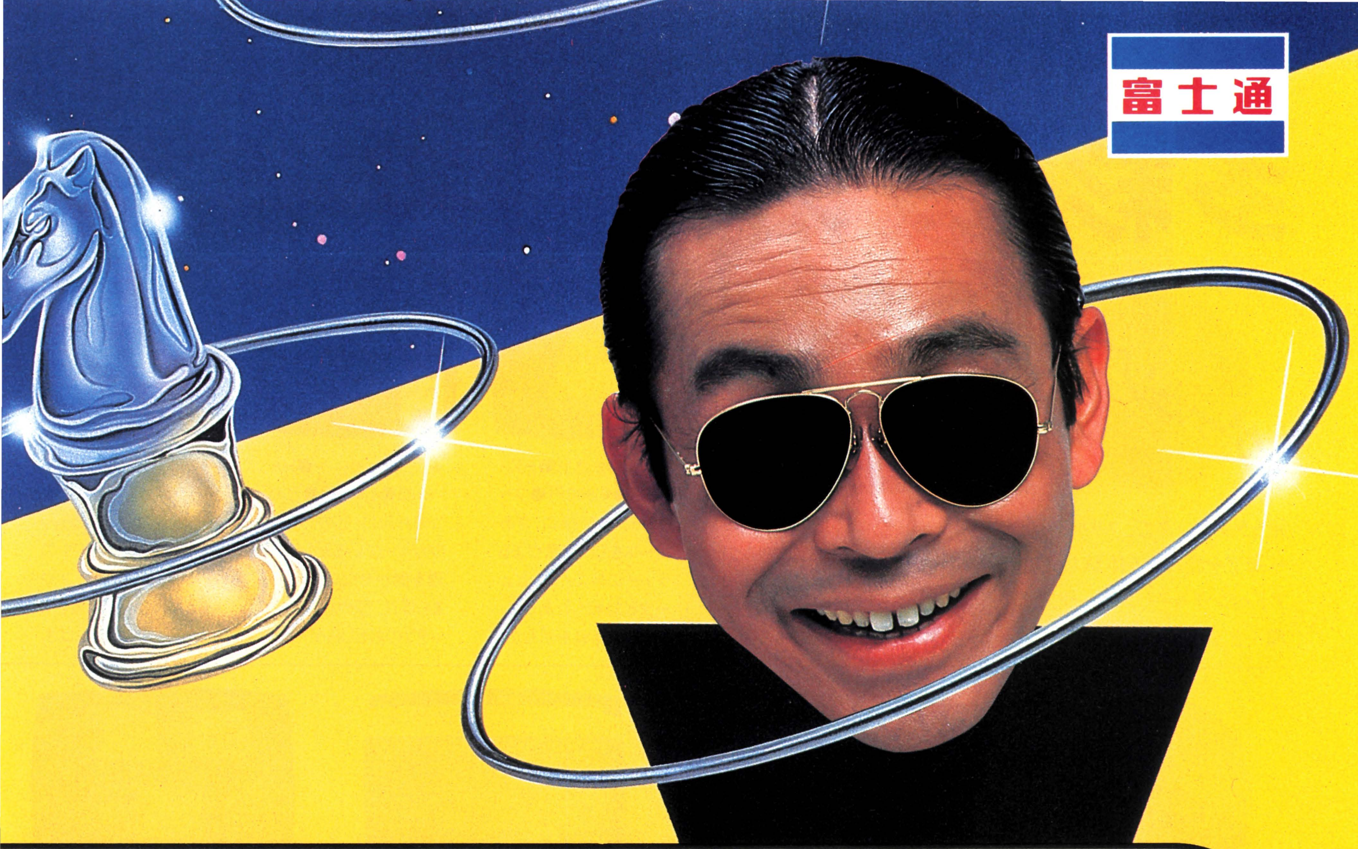
FM-X
エックス

¥49,800（本体価格）

新発売

マイコンスカイラブ：FMシリーズののハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091／591-2561●東京・秋葉原(03)251-1448／251-1449●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)221-6016●大阪(06)344-7628／341-0486●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

近頃、パソコン、ワープロ カラダによろC。●富士通提供のTV番組「コンピュートないと」、嵐山光三郎さんほかを迎え、装いも新たに、毎週パソコンとワープロの最新情報を満載して好評放送中です。



ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトで、ますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM! このスピリッツを体験しないか。



ハードで興奮、ソフトで感激

発売以来ベストセラー。充実のグラフィック機能、多彩な周辺装置など、ハードは万全。加えて、教育用からホビーまで、あらゆるジャンルで、つぎつぎと登場するエキサイティングソフト。全国のパソコンファン興奮の一台です。

●CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理速度、スピーディなグラフィック。

●教育用言語として注目されるFM Logo (FM-7用)を新発売。(カセット版¥13,000、ミニフロッピィ版¥16,000)

●熱転写プリンタ、I/O拡張ボックス等、教育・ビジネス・マニア向けの周辺機器が続々登場。

FM-7 セブン

¥126,000 (本体価格 簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。**FM-8** エイト ¥218,000(本体価格)

富士通株式会社 半導体統轄営業部
〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161

コンピュートないと

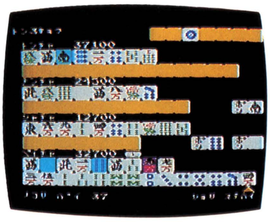
放送時間●テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知 毎週月曜23:00～23:30●札幌テレビ 金曜24:30～25:00●東北放送 火曜23:35～24:05●静岡放送 日曜23:40～24:10●信越放送 日曜23:00～23:30●北陸放送 水曜24:40～25:10●中国放送 日曜23:40～24:10●RKB毎日放送 日曜24:20～24:50

TOSHIBA

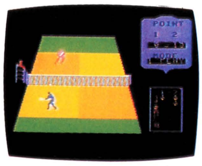
多彩なソフト。思いのままに

ゲームソフト

頭とテクニックで、スリルやユーモアをたっぷり体験しよう。アドベンチャー、スポーツ、推理…と、選びきれない楽しさだ。



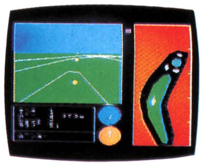
★ジャン狂●HX-S156●4,800円●やり始めたら、もうやめられない本格派。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。牌を積む必要なしだから、初心者もすぐに楽しめます。



★リアルテニス●HX-S155●4,800円●フットワークも軽快に、さあエースを狙え!息づまるラリーに勝て!コンピュータと対戦したあとは、2人で決勝戦を組もう。



★フルーツサーチ●HX-S105●4,800円●どのコのお皿に、どのフルーツがのっているか?名推理を働かせないと、たちまち混乱。頭の訓練にピッタリのおもしろゲーム。



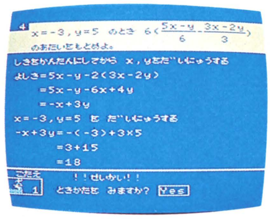
★3-Dゴルフシミュレーション●HX-S101●5,800円●ナイスショット!臨場感バツグンの3次元ゴルフ。クラブやショットの角度・強さなとも思いのままのスゴさ。

学習ソフト

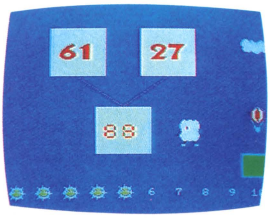
親切で、ていねい。分かりやすさがだんぜん違うから、ちょっと苦手な算数や、英語・数学も楽しく学べて、成績もアップ。



●楽しい算数(小学2～6年・上)●HX-S321～325●各3,800円●各32K●学習とテストでプログラムを構成。キャラクターやサウンドで楽しく学べば、力もぐんとアップします。



●中学徹底数学(1～3年)●HX-S318～320●各9,800円(カセット3本入)●各32K●学習計画や授業の進度に応じてレベルを選択。練習とテストで構成。受験対策に最適。



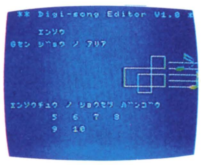
●まんてんくん(幼児教育)●HX-S307～309●各9,800円●各16K●数の導入と計算力I・IIの3部作。3～7才までの年令と理解度に応じて選択ができ、楽しく学べます。

音楽ソフト

MSXでヒット曲、名曲を鑑賞。そのうえ、編曲やプログラム演奏ができる。さあ、キミだけのサウンド・メーキングを楽しもう。



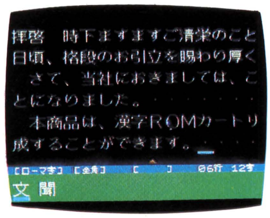
●ポピュラー・ヒット曲集●HX-S401●3,500円●32K●3声でアレンジされたヒット曲集。「イエスタディ」「第三の男」など14曲を収録。テンポ変更なども自在です。



●クラシック名曲集●HX-S402●3,500円●32K●「トルコマーチ」「G線上のアリア」など14曲を収録。曲のデータを素材にして、自分だけのサウンド作りも可能。

ホームソフト

パソピアIQをシステムアップして、日本語ワープロに。宛名書きや定型文などの作成もカンタン。ビジネスにも力を発揮します。



★日本語ワードプロセッサ「漢字君」●HX-S501●12,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などの多彩な能力で出力。64Kなら40桁×200行の文章登録。熟語登録も約1万字。

遊びに、学習に、ビジネスに MSXを使いこなすなら答えはひ と つ

ワクワクさせる、楽しくさせるパソピアIQソフト群。パワフルな新作も加わって、ますます充実。お気に入りを選んで遊べば、楽しさもとびっきりワイドに。自分にピッタリあったソフトで勉強すれば、成績もアップ。さあ、はりきってチャレンジしよう。



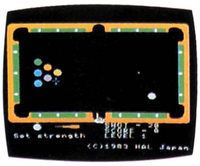
横山やすし親子

楽しむならパソピアIQ。

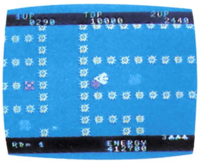
※本文表記は●タイトル●型名●価格●容量●内容の順。タイトル★印はROMカートリッジ●印はカセットテープ。



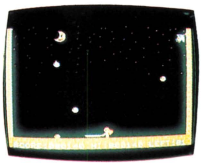
★ぶた丸パンツ●HX-S110●4,800円●ぶた丸よ、いじわるな〝雷のパンツ君〟が落とす卵を受けとめろ。赤い卵なら投げ返せ!気をつけないと〝ちりとりオジサン〟に消されるゾ。



★スーパービリヤード●HX-S154●4,800円●ビリヤードの中で最も難しい7つ玉のプールに挑戦しよう。ハスラー気分そのままに、狙いすまして鋭くキューを突け!



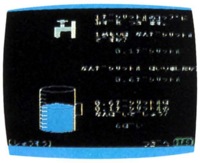
★スペースメイズアタック●HX-S106●4,800円●宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」に迫れ!宇宙艇で防衛網を突破せよ!16面の迷路が、キミを待つ。



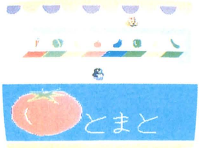
★カラーボール●HX-S109●4,800円●イタズラ好きの天使が落とすボールを、魔法のフライパンを使って空へ帰せ!ロマンチックなムードがいっぱいのゲーム。



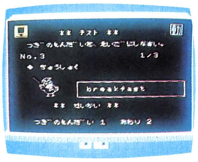
●ミステリーハウス●HX-S201●2,800円●32K●キミは名探偵だ。不気味な洋館に眠る宝物を探り出せ!地下室や屋根裏部屋などで見つけた道具を駆使して挑戦。



●楽しい算数(小学2~6年・下)●HX-S304~306・310・311●各3,800円●各32K●グラフィック画面とサウンドで楽しく学習をすすめる、好評の算数シリーズ編。



●にこにこぷんシリーズ●HX-S315~317●各2,800円●各16K●NHK〝おかあさんといっしょ〟でおなじみのキャラクターが登場する、好評〝パソコン絵本〟シリーズ。



●中学必修英単語(1~3年)●HX-S301~303●各3,800円●各32K●文部省の指導要領に準拠し、英単語マスターに最適。検索とテストで構成。プリンタ出力可能。

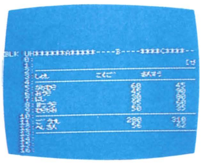


●中学必修英文法(1~3年)●HX-S312~314●各3,800円●各32K●どの教科書にもあった適応性。文例表示と演習で、早く確実に英文法をマスターできます。

このほかにも、楽しく痛快なゲームソフトがいっぱい揃っています。
★ピラミッドワープ・HX-S102★バトルシップ・クラプトンII・HX-S103★ステップアップ・HX-S104★忍者くん・HX-S107★ひつじや~い・HX-S108★ピクチャーパズル・HX-S151★スーパースネーク・HX-S152★ドラゴン・アタック・HX-S153(以上各4,800円)●ピコピコ・HX-S202●ギャングマン・HX-S205●ベジタブルクラッシュ・HX-S206(各2,800円)●モールパニック・HX-S207(3,000円)　新作もぞくぞく登場します。



★宛名書き(住所録)「宛名君」●HX-S502●9,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などにより、約150軒を登録。シール紙印字も。64Kシステムは地名登録も可能。



★簡易言語「データ君」●HX-S503●12,800円●縦横計算により表作成もカンタン。検索や並べ換えもできて、スモールビジネスにも確実に対応することができます。

64Kバイトをパワーアップ。ニューマシン登場。

プリンタインタフェース内蔵の最新鋭機。

- IQの差で選べ。RAM容量64Kバイト。
- プリンタインタフェース内蔵の本格派。
- 打ちやすいJIS配列のキーボード。
- 目にも鮮やか16色グラフィックス。
- 迫力の8オクターブ・3重和音。
- 2個のジョイスティック端子付。
- RF出力内蔵でテレビ接続も簡単。



HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

東芝ホームコンピュータ
PASOPIA IQ

MSX

資料のご請求は…〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

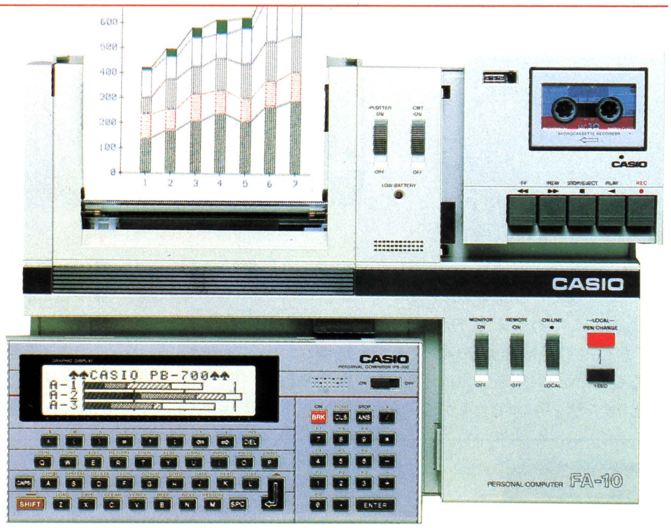
資料請求券
BASICマガジン6

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

CASIO

やりました。ここまで描ける「A4サイズ」。

ワイド20桁4行表示。
114㎜4色プリンタ搭載で新発売。



▲PB-700
(写真は本体とオプション接続のフルシステム)

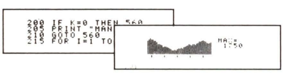
ワイドグラフィックのハンディパソコン

PB-700 ¥34,800(本体価格)

主な仕様●使用言語／BASIC●ROM／約25KB●RAM 約4KB(標準)、約16KB(最大)●表示方式／大型液晶表示、テキスト：20桁×4行 グラフィック：160×32ドット●電源／単3型乾電池4本、メモリーバックアップ用リチウム電池(CR-1220)1個●サイズ／幅200×奥行88×高さ23㎜●重量／315g(電池込み)●付属品／ソフトケース、PB-700活用法、コマンドガイド

なんとワイドな20桁4行表示 大型ディスプレイでグラフィック自由自在

このクラス初の大型液晶ディスプレイを採用しました。リストの確認がラクな20桁4行表示。160×32ドットというワイドさだから、様々な図形・グラフも思いのまま。CRT並みの使いやすさです。



これは見やすい！ワイド114㎜の4色ミニプロッタプリンタ(オプション)

大幅に見やすくなったミニプロッタプリンタ。114㎜はこのクラスきっての大きさです(文字：最大80桁)。しかも4色印字だから、どんな図形・グラフもくっきり鮮やか。数字だけではわかりにくかったデータも、このワイドプリンタにかかれば一目瞭然。百聞より一見の即戦力です。さあ、始めましょう、先進ビジネス。

小型ながらRAM最大16KBの大容量

RAM約4KB、ROM約25KBが標準実装。しかも4KBのRAMパック(OR-4 別売¥9,000)を最大3個装着すれば、RAM空間が約16KBまで拡張可能。実務のどんなレベルにもしっかり対応できます。●高精度10進演算●豊富な関数機能●便利なワンキーコマンド●プログラム分割機能(10分割)●テンキー独立の電卓機能●BEEP機能(2種)●プログラムメモリーの保護機能

これだけのフルシステムをA4サイズに凝縮

カセットインタフェイスつきミニプロッタプリンタ(FA-10別売¥45,000)、マイクロカセットテープレコーダ(CM-1別売¥15,000※グラフソフトテープつき)、セントロニクス準拠プリンタインタフェイス及びカセットインタフェイスボックス(FA-4別売¥12,800※ソフトケース、CMTケーブルつき)など周辺機器が充実。システム拡張もワンタッチでOKです。

本格派、カシオパソコン。

機能充実で4.3KB



PB-400 ¥17,800

ワンタッチ関数で4.3KB



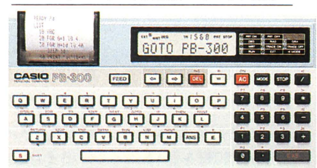
FX-710P ¥17,800

パワフル2.3KB、実務にもOK



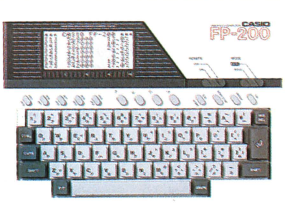
PB-200 ¥14,800

小さなボディに高性能プリンタ内蔵



PB-300 ¥29,800

簡易表言語CETL(セトル)を搭載



FP-200 ¥69,800



●ライブラリー 総合ライブラリーI・II各¥1,800(技術評論社)／パソコンおもしろゲーム¥980、パソコンおもしろゲームII¥1,200、PB-700用パソコンおもしろゲームIII¥1,200(以上、産報出版)／カシオポケコン操縦法¥980(ナツメ社)／PB-700用実践ビジネスプログラム①¥1,200(マディソン)／ポケットコンピュータプログラミング300題¥1,300(日刊工業新聞社)／実用〔統計・販売管理〕プログラム48 ¥1,800(青葉出版)／PB-700用「利息・利回り計算プログラム50」¥2,200(工学図書)／PB-700用「PBファンブック」¥2,500(技術評論社)／FP-200パワフルライブラリー¥1,800(技術評論社)／FP-200ポケッタブル・プログラミング¥1,500(CQ出版)／FP-200テクニカルブック¥2,000(技術評論社)

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎03(347)4811(代表)

TOSHIBA

学習にも、ビジネスにも。システムアップ自由自在。

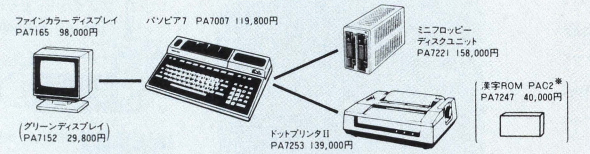




使い方に合わせて、思いどおりのシステムが組めるパソピア7。

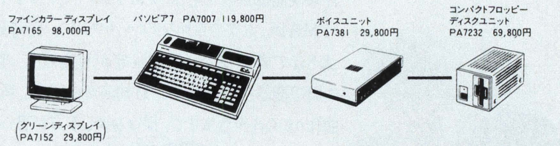
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
●パソピア16 ●パソピア7
●パソピア ●パソピア5
●パソピアミニ ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)507-6285

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA 7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03) 457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011) 221-5023/仙台(0222) 67-5018/大宮(0486) 51-1100/秋葉原(03) 255-0901/銀座(03) 574-0941/渋谷(03) 499-5571/名古屋(052) 202-1048/大阪(06) 344-0765/広島(082) 249-6762/福岡(092) 711-1915/パソピア富山(0764) 91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

先端技術をくらしの中に…E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

いろいろな方向に拡張できるMSX。

拡張性に未来がある。多彩なユニット！

- ■FMサウンドシンセサイザユニット SFG-01 ¥19,800
- ■RGBユニット SRG-01 ¥15,800
- ■漢字ワープロユニット SKW-01 ¥49,800
- ■MIDIユニット SMD-01 ¥12,800
- ●その他開発中。





★SFG-1、SKW-1は、ユニットコネクタ(UCN-1)を使用して、各社MSX仕様コンピュータのROMカートリッジスロットに接続可能です。

▶但し、本体側の①使用できるスロット数 ②実装RAM量 ③プリンタI/Fの有無……などの条件から、YRMシリーズ各種ソフトの使用、データメモリーカートリッジ(UDC-01)の併用が制限される場合や、また機能の一部が利用できない場合がありますので、ご注意ください。



ユニットコネクタ(UCN-01) ¥7,800

強力な拡張性で本格的ミュージック・システムへ！

音楽機能拡張の「核」は、FMサウンドシンセサイザユニット。「FM音源」方式で自然なリアルサウンド。同時発音数は最大8音で各音個別に音色設定が可能です。豊富なソフトや周辺機器と組合せれば、自動演奏はもち論、新しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々な楽しみ方が思いのままです。

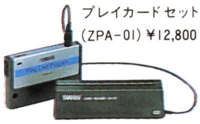






FMミュージックコンポーザ YRM-15 ¥7,800

楽譜入力により、8パートの自動演奏。音楽記号のほとんどが使用でき、楽譜プリントも可能。



プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800

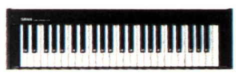


FMミュージックマクロ(YRM-11) ¥7,800

★本体RAM32KB必要



FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



ミュージックキーボード(YK-10) ¥29,800



FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ¥19,800



ミュージックキーボード(YK-01) ¥17,800

MSX MSXマークはマイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトや周辺機器を使えます。

YAMAHA



ホームパーソナルコンピュータ

YIS503

¥64,800

多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見て判る3つの特徴

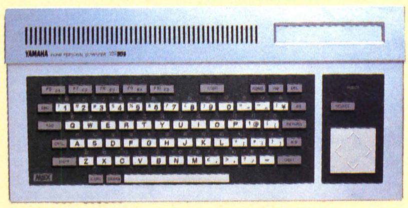
1 3種類の拡張用スロットを装備――通常の「ROMカートリッジスロット」の他に、各種ユニットを装着できる、ヤマハ独自の「サイドスロット」や、将来の拡張に備えた「リアスロット」(専用アダプタでROMカートリッジが使用可能)など、強力な拡張性。

2 抜群の高画質・鮮明画面――上位バージョンVDP(TMS-9928A)によるニジミのない鮮面画面。RGBユニットの使用で、RGBマルチ対応CRTのドライブも可能。

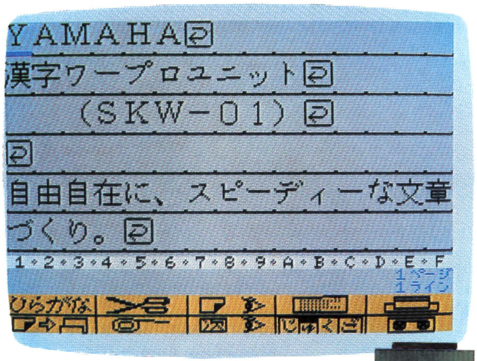
3 RAMは必要十分の32KB――これはMSX-BASICのサポートする最大メモリ。ユーザーエリアは、64KB実装時と全く同じ「28815Bytes　free」と十分な容量です。

手軽に楽しめるフレンドリーパソコン

YIS303 ¥49,800



パーソナルワープロへの拡張も簡単、しかも本格的。

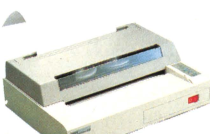


▲編集画面例

のに加えて、特殊な文字や自分だけの記号の作成・登録、それに、熟語や短文の登録も可能で、これらは電源OFFでも消えません。豊富な機能は判りやすいシンボルマークで選択でき、15文字×6行のテキスト表示と印刷イメージがわかるレイアウト表示を切換えながら、実に楽しくスピーディに入力/編集ができます。また、作成した文書は、「データメモリーカートリッジ」UDC-01(6月下旬発売)に、超高速で書き込み・読み出しが可能。もちろん、カセットも使えます。「熱転写プリンタ」PN-01(5月下旬発売)は、極めて便利な各種用紙対応型で、ハガキや名刺に直接プリントでき、しかも、高密度16ドットヘッドによる1行程(パス)の美しい印字。正に、手軽で本格的なホーム&パーソナルワープロの誕生です。(応用ソフト「漢字住所録」も6月発売)。



▶漢字ワープロユニット
(SKW-01)　¥49,800
5月下旬発売



◀熱転写プリンタ(PN-01)
¥89,800
5月下旬発売
(別売プリンタケーブル
(CB-01)　¥5,000)



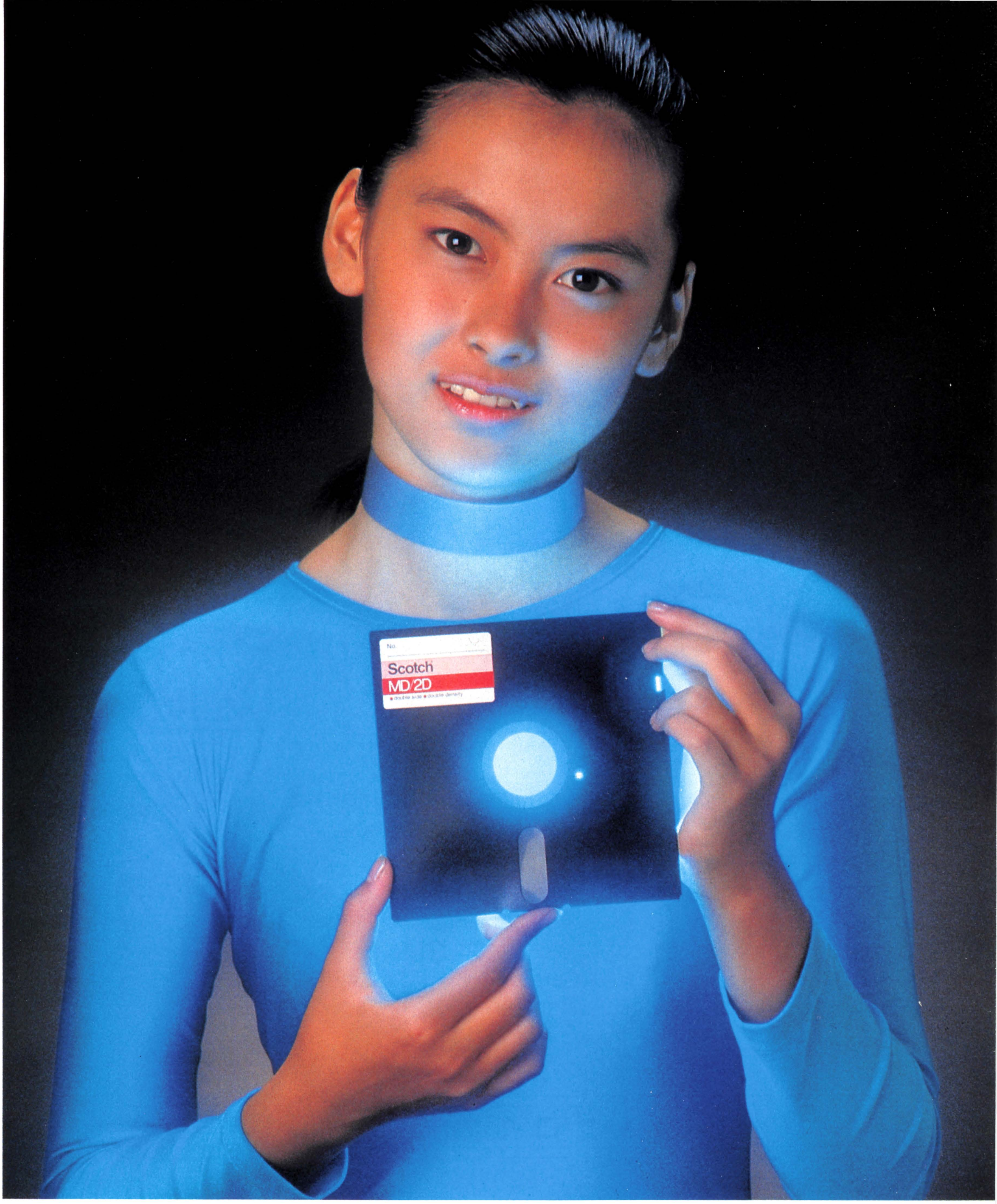
◀漢字住所録(YRM-16)
¥7,800
6月下旬発売予定



◀データメモリカートリッジ
(UDC-01)　¥9,800
6月下旬発売予定

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで

私タチハ、デジタルDJ。



情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュータグラフィックと、パソコンは、いよいよマルチ時代へ入りました。同じ円盤を回すのでも、パソコンは知的DJ、デジタルディスクジョッキーです。そこでフロッピーディスクは、スコッチです。1枚のフロッピーディスクには、大量の情報が記録可能。しかも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な情報を記録、検索可能。パソコンのポテンシャルをフルに活用できます。

●耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、クリーン性の最重要6項目の特性が、理想的にバランスしています。

●最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

■■■コンピュータにワープロに■■■
■■■■■デジタルノート■■■■■



Scotch® floppy disk

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社　158 東京都世田谷区玉川台2-33-1　☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111　大阪支店 ☎(06)305-3133　仙台営業所 ☎(0222)61-2811
横浜支店 ☎(045)312-5521　福岡支店 ☎(092)531-4333　広島営業所 ☎(082)247-2200
名古屋支店 ☎(052)332-2411　札幌営業所 ☎(011)644-7411　沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M



YEN RECORDS
脳ミソクラクラ
ミゾオチワクワク
下半身モヤモヤ
天才にして偏執的TVゲームマニアの細野晴臣が、自らの趣味を全面におしだして創った、驚異のTVゲーム・オリジナルサウンドトラック盤。とにかく、オモテもウラも、あのピコピコ、キュンキュン・サウンドばかり。TVゲームマニアの諸君にはこたえられないアルバムだし、そうでない人にはただの雑音。こんなものがレコードになって世の中を一人歩きしていいものだろうか。面白いね、世の中は。まったく。
ビデオ・ゲーム・ミュージック
ゼビウス・ボスコニアン・パックマン・フォゾン・マッピー・リブルラブル・ポールポジション・ニューラリーX・ディグダグ・ギャラガ
YLR-20003 YLC-20003 各¥2,000 4月25日発売
アルファレコード株式会社
c namco

SONY®

私より、ちょっと

3.5インチフロッピー搭載。8種のソフトウェア付属。
誰でも操作できるソフトウェアプレーヤー。

SMC-777(スリーセブン)



SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT SMC-777



②
①

SMC ●パソコンを誰でも使えるソフトウェアプレーヤーにするために、ソニーは3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。種々のディスクをこのドライブに入れ、表示される目次を選択するという手軽さでパソコンを楽しめます。●SMC-777は手にした日から使いこなせるようにオリジナルディスクを標準装備。777-BASIC、次世代の新言語Dr. Logo※、777-ASSEMBLER、777-DEBUGGER、実用簡易言語777-MEMO、3種類のゲーム、の8つのソフトウェアがカーソルキーで簡単に選べ、すぐ楽しめます。●SMC-777はカラーパレット(別売)を使用すると、なんと4096色のなかから好みの16色を選べます。単色を選べば、16の輝度表示ができるため、本格的3次元グラフィックを描くことも可能。●SMC-777はプリンター、ジョイスティックなどと接続可能。拡張ボードや拡張ユニットを使えば、さらに高性能マシーンになります。

①SONY PERSONAL COMPUTER SMC-777 ¥148,000 ②トリニトロン・カラーディスプレイKX-13CD1 ¥89,800 ●別売・接続ケーブルSMK-702 ¥6,800 ※Dr. Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です。

(新発売)



②
①

64KB RAM内蔵。フロッピーディスクドライブとの接続も簡単。MSX対応の本格派、HB-75。

MSX 新しい聖子のパソコンが出ました。64KB RAM内蔵のHB-75。フロッピーとの接続も簡単にでき、拡張性は充分。住所録などのHIT BITノート機能はさらに充実。その他、使い易いフルストロークキーボードなど高性能を誰でも気軽に楽しめます。 ①SONY PERSONAL COMPUTER HB-75 ¥69,800 ②トリニトロン・カラーテレビ KV-14GR1 ¥64,800



②
①

住所録、メモなどのオリジナルソフトウェア搭載。MSX規格のホームコンピュータ、HB-55。

MSX HB-55は誰でも面白さを味わえるパソコン。住所録、メモなどがプログラミングできるオリジナルソフトウェアを搭載。多彩な16色、ひらがな表示のキーボード、8オクターブ3重和音など、親しみやすさがいっぱいです。もち論、MSX規格だから、ソフトも豊富です。 ① SONY PERSONAL COMPUTER HB-55 ¥54,800 ②トリニトロン・カラーテレビKV 14G1 ¥54,800

MSXは、マイクロソフト社の商標です。●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒141東京都大崎局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ係

ちょっと賢いソフトのアイデア待ってます。

ソニー賞 ソフトプログラム コンクール

Ⓐソフトの企画アイデアを募集します。部門はシナリオ/キャラクターデザイン/ファンタジー/ホームアプリケーションの4部門。Ⓑジュニアのソフト・アイデアを募集します。小・中学生の方、分野を問いませんので、お気軽に。●賞(4部門およびジュニア、各1名)…プラチナディスク賞(楯と賞金50万円)/ゴールドディスク賞(楯と賞金30万円)/シルバーディスク賞(楯と賞金10万円)ⒸSMCあるいはMSXの完成プログラムを募集します。●賞(各1名)。…プラチナディスク賞(楯と賞金200万円)/ゴールドディスク賞(楯と賞金100万円)/シルバーディスク賞(楯と賞金50万円)Ⓓ応募締め切りは、1984年5月末日。Ⓔ応募先は、〒100-91東京中央郵便局私書箱1180(DMS)ソニー賞ソフトプログラムコンクール事務局Ⓕ応募条件など詳しくは上記事務局まで。お問合せは、ソニー㈱APS開発室(TEL. 03-448-2008)まで。


CBSソニー　松田聖子
賢い。
HiTBiT
聖子のパソコン。　ひとびとのヒットビット。

YDKシステムセンター　新都心・新宿NSビルにプロ好みのビッグなマイコンショップ

YDK スーパープライス 大奉仕

全国どこでも安心してお求めいただけます。

電話一本ハガキ一枚で即納品

YDK テレショップ

全国どこでも特別価格でハード・ソフトをお届けします。どこよりも格安です。長期60回まで分割可能なYDKクレジットや，会社・商店にとって有利なリースもご利用いただけます。

大好評にお応えしてまたまたチャンス！

パソコンデスクプレゼント実施中!!

★MSXパソコンを除きます。



コース1　NEC PC-6001mkII

本体¥84,800

話せる，漢字る，カラフる。ハピコンPC-6001が大変身！シルバーメタリック・アイボリーホワイトの2色。

●本体 ●カラーモニタ ●データレコーダ

●YDKオリジナルマイコンラボ(33,600円の品)サービス

YDKスーパープライス ¥150,000

クレジット例 1 頭金0円初回7,800円 3,300円×59回ボ0円
クレジット例 2 頭金0円初回5,100円 3,800円×23回ボ2万×4回

コース2　NEC PC-6601

歌えるパソコン登場！

3.5インチマイクロFDD1台，サウンドジェネレーターを内蔵し，15色カラーグラフィックも可能。

●本体 ●12″カラーディスプレイ ●ディスプレイ置台●データレコーダ

合計標準価格 ¥228,100 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例①頭金0円初回5,755円 4,600円×59回
クレジット例②頭金0円初回4,184円 3,800円×47回ボ1万×8回

コース3　NEC PC-100シリーズ

マウスの標準実装で操作が簡単。5インチFDD。すぐに役立つビジネスソフト実装！

●PC-100モデル30 ●14″カラーディスプレイ(専用高解像度)

●ディスケット10枚サービス

合計標準価格 ¥756,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例
①頭金0円初回11,140円 8,600円×59回ボ4万×10回
②頭金0円初回15,284円 12,800円×35回ボ6万×6回

コース4　NEC PC-8801mkII

PC-8801の後継機としてさらに高いコストパフォーマンスでコンパクトに登場！ 5″FDD 漢字ROM内蔵。

●本体PC-8801mkII モデル30 (5″FDD×2) ●14″カラーモニタ

合計標準価格 ¥393,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例 ①頭金0円初回11,395円 7,900円×59回
②頭金0円初回6,095円 4,600円×59回ボ2万×10回

コース5　NEC PC-9800シリーズ PC-9801F

高性能16ビットCPUを採用したPC-9801の姉妹機。5インチFDD2台実装！

●本体PC-9801F2 ●14″高解像度カラーモニタ ●漢字プリンタ

合計標準価格 ¥769,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例
1 頭金0円初回9,235円 8,900円×59回ボ4万×10回
2 頭金0円初回11,188円 10,100円×47回ボ5万×8回

コース6　NEC PWP-100

パーソナルワードプロセッサ

パーソナルからビジネスまで幅広く対応。使いやすさを追求した高機能設計です。
▼12インチモノクロディスプレイ装備
▼3.5インチマイクロFDD内蔵
▼新入力方式採用
▼一体化デザインのプリンタ

システム価格 ¥349,800 ➡ YDKスーパープライス　新発売

クレジット例 1 頭金0円初回12,005円7,400円×59回ボ0円
クレジット例 2 頭金0円初回 6,844円5,500円×48回ボ2万×8回

好評発売中　パーソナル日本語ワードプロセッサー　Canon キヤノワードミニ

さらに使いやすく，小さくなったワープロ登場！

思想も，機能も，カタチも新しい〜。原案から作成，印刷までを1台でこなすパーソナルワープロ！

標準価格 ¥298,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例
頭金0円初回7,985円3,800円×59回ボ1万5千×10回
②頭金0円初回7,051円5,300円×35回ボ2万5千×6回

SHARP 書院 WD-500

新発売！

パーソナルワープロもついにここまで高機能。鮮明32×32ドットプリンタで官製ハガキへの直接印字も可能。

標準価格 330,000 ➡ YDKスーパープライス

クレジット例
頭金0円初回7,725円
4,500×59回ボ1万5千×10回

新発売 SONY HiTBiT HB-75

64KB実装

さらにレベル・アップ　ブラック，アイボリーの2色

本体標準価格 ¥69,800 ➡ YDKスーパープライス

頭金0円初回4,464円3,500円×19回ボ0円

★東芝 PASOPIA IQ

64KB実装

●HX-10D ●アンテナ切換器

合計標準価格 ¥67,300 ➡ YDKスーパープライス

頭金0円初回3,700円
3,700円×17回ボ0円

ナショナル CF-2000

●本体 ●RFコンバータ

合計標準価格 ¥61,800 ➡ YDKスーパープライス

頭金0円初回3,916円
3,400円×17回ボ0回

富士通 FM-X

本体標準価格 ¥49,800 ➡ YDKスーパープライス

頭金0円初回3,300円
3,300円×14回ボ0円

Canon V-10

本体標準価格 ¥54,800 ➡ YDKスーパープライス

頭金0円初回3,723円
3,000円×17回ボ0円

★日立 H1

●MB-H1 本体標準価格 ¥62,800 ➡ YDKスーパープライス

頭金0円初回4,915円
3,400円×17回ボ0円

MICRO TOWER

YDKオリジナルFDD近日発売！



PC-9800シリーズ用

3.5インチフロッピーディスクドライブ
★超高速！超小型！大容量
2DD(640KB×2ドライブ)
★FDD本体¥168,000(システムディスク別売)
インターフェース¥25,000ケーブル¥5,000
★ただ今 予約受付中！

好評発売中　驚異のグラフィックスで新次元に突入　SHARPパソコンテレビ X1c

本体+14″カラーディスプレイテレビ ¥219,600

使いやすさとコンパクト化を追求，キーボード，CPUを一体化。グラフィックRAM内蔵。

●本体 ●14″カラーディスプレイテレビ
●ゲームソフト3本サービス

YDKスーパープライス ¥197,000

クレジット例①頭金0円初回6,350円 4,400円×59回ボ0円
クレジット例②頭金0円初回6,370円 3,200円×35回ボ2万×6回

SONY HiTBiT

SMC-777

初の3.5インチマイクロフロッピーディスク装置(FDD)内蔵。8種のソフトも完全装備。

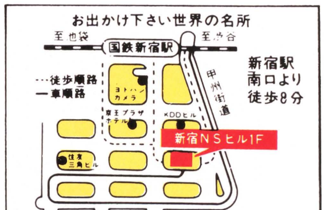
●本体●13″トリニトロンカラーディスプレイ●ケーブル

合計標準価格 ¥244,600 ➡ YDKスーパープライス　マイクロフロッピー2枚サービス

①頭金0円初回5,700円4,800円×59回
②頭金0円初回5,940円3,800円×35回ボ2万×6回



お出かけ下さい世界の名所



全国無料配送！フルサポートのYDKなら後々安心です。

お申し込み方法　官製ハガキに右の項目をご記入の上，ご郵送下さい

便利なクレジットをご利用下さい。

クレジットは断然有利，低利のYDKクレジットを！

お金のやりとり一切なしで商品がお手もとに　★記載のクレジット支払い例以外に1回から60回まで可能です　ご遠慮なくお問い合せ下さい　取引銀行／住友銀行新宿新都心支店普通103379株式会社ワイ・デー・ケー

切手
〒160
東京都新宿区新宿NSビル1F
YDKシステムセンター
MB6係

通信販売申し込み希望
①商品名(メーカー、型番、色)
②合計標準価格 ※
③お支払い方法(クレジット／現金)
④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額
⑤お名前
⑥〒ご住所 ⑦電話番号
⑧ご職業 ⑨年齢
⑩他、ご意見、ご希望、ご提案

※標準価格を記入してもYDKスーパープライスのお取り扱いにします



お問い合せ・お申し込みは

NECマイコンショップ
YDKシステムセンター
MB6係まで
通販受付専用番号
☎03-342-2466
〒160 東京都新宿区新宿NSビル1階
TEL 03-342-2441代

待たせたね。

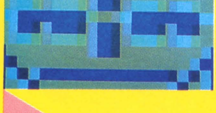
コンストラクション・ゲーム **完全マシン語**

NUTS & MILK

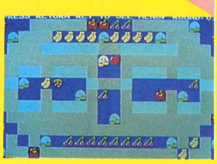
ハドソンソフト、コンストラクション・ゲーム
第1弾、NUTS & MILKの新発売です。
ゲームは24面。
好きな画面からのスタート、
また主人公の数をもとに戻すことも自由自在です。
既存の24面にあきたら、附属のゲームエディタで、
オリジナルのNUTS & MILKを。
もちろんSAVEもLOADもかんたん。
ゲームファン待望の、
参加できるゲームであります。



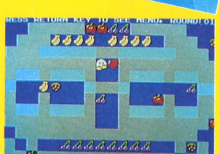
ゲームエディタは、かんたん。



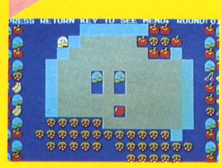
1 まずどんなカタチにするかを決める。



2 次にミルクとハートの位置を決める。



3 さらにナッツとフルーツを入れる。



4 はい、オリジナル・ゲームのできあがり。

価格¥3,200（カセット版）
●適応機種 PC-8801/PC-8001mkII/X-1 SERIES/FM-7

価格¥2,800（カセット版）
●適応機種 PC-6001mkII

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

150枚を越える、ときめきの

サラダの国

ファンタジック・アドベンチャー

胸踊る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

ハラハラドキドキ ストーリー

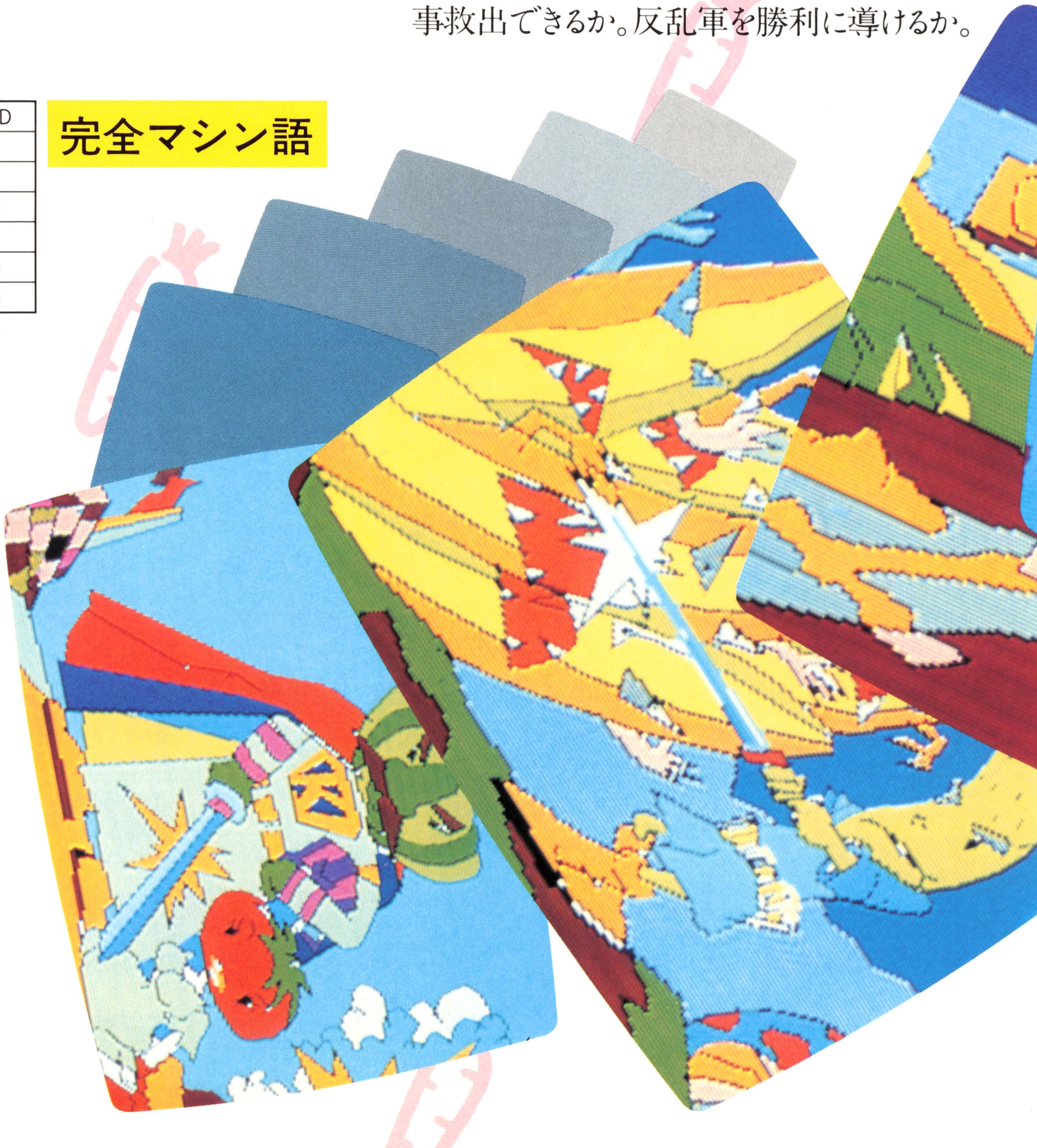
重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。 彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。

適応機種

X-1D	3″FD
X-1シリーズ	T
FM-7	T
	5″FD
PC-8801/MKII	T
	5″FD
PC-9801/F	5″FD

T ¥4800　FD ¥6800

完全マシン語



ファンタジック・ピクチャー。

のトマト姫



ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台/〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢/〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麴町4丁目7番5号 麴町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン福岡/〒816 福岡県福岡市博多区博多駅東2丁目4番301号 いわきビル103号 PHONE:092(441)4568
ハドソン沖縄/〒901-21 沖縄県浦添市大平8番10号 PHONE:0988-79-3361

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

MARIO BROS.™ SPECIAL

あのマリオブラザースが
ハドソンソフトでハチャメチャ
面白ソフトになりました。



適応機種	各￥3,600
X-1	T
FM-7	T
PC-6000／PC-8801シリーズ	T

知ってるよ、親父。内緒で遊んでいる事ぐらい。

近日発売



切り札は、これだ。

コンピュータと、ブラックジャックをお手合わせ。明日のデートを、カードで占う。『トランプ狂』は、ブリッジ、神経衰弱など4種類の遊びができるワクワクソフトだ。



部屋が、後楽園のグランドになった。

江川と長島が対決!?「野球狂」なら、こんな場面もお手のもの。リアルタイムゲームとシュミレーションゲームが一緒になった迫熱の野球ゲームだ。



コンピュータも、花見で一杯。

こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。花札通はもちろん、初心者もオープンモードにすれば、大丈夫。さあ、人間のように考えるコンピュータと、勝負！勝負！

適応機種	
X-1D X-1シリーズ PC-8801/MKII （予）FM-7	T ￥4000 FD ￥6800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号コロナード平岸II201 PHONE：011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・沖縄


ハドソンゴルフコンペ
開催中
4月25日㈬～
6月25日㈪
●当る!当る!抽選で1000名様に、オリジナルゴルフボール2個が当ります。
●パッケージの中にあるスコアーカード1枚にスコアーを記入の上、お送り下さい。
●送り先
〒102 東京都千代田区麴町4―7―5
麴町ロイヤルビル2F
ハドソン東京ゴルフ狂係迄
(6月25日 消印有効)
発表は発送をもってかえさせていただきます。
HUDSON COUNTRY CLUB
スコアーを御記入の上お送り下さい。
裏面には貴方の住所、氏名、年令、職業、簡単な感想をお書き下さい。
ゴルフ狂
搭載機種
PC-98シリーズ PC-88シリーズ FM-7 X1シリーズ
8"FD版¥7,800 5"FD版¥6,800 3"FD版¥6,800 テープ版¥4,000
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



スターを使い

すぐれた印字品質に加えて、表現力も多彩。速く、正しく、美しくがモットーのスターです。

モニター表示だけでは、パソコン機能がパーフェクトに発揮できない。たとえば財務管理やデーター管理などビジネスユースを考えると、どうしてもプリンタが欲しくなる。もちろんゲームプログラム、ワープロにも欠かせない。しかし、どうせ組むならすぐれた性能、高いコストパフォーマンスのプリンタを選んでいただきたい。そこでおすすめしたいのが、国際スター。世界中にその実力を認められたスターのプリンタです。

G-10XpII

¥74,900（新発売）

待望のPCシリーズ対応機。新しいスターのデビューです。

●120桁/秒、60行/分の高速印字●用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式●上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能●普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット●豊富なグラフィックモード8×640（パイカピッチ）、8×720（エリートピッチ）、8×1280ドット（縮少文字ピッチ）●印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）●標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）





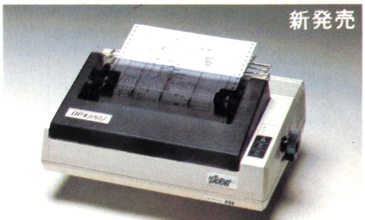
卓越のコストパフォーマンス。まさに実力機。

■120桁/秒、60行/分の高速印字■用紙を選ばない可変スプロケット&フリクションフィード方式■上級機なみのマクロインストラクション、ダウンロード文字機能■普通文字9×9、ブロックグラフィック7×6ドット■豊富なグラフィックモード8×480（標準）、8×960（倍密度）、8×1920ドット（4倍密度）■印字桁数80、96、136桁（拡大文字40、48、68桁）■標準・パラレルインターフェイス（セントロニクス準拠）

パソコン・ラ



こなせ。



DPX510J ¥128,000

DPX510の実力に、待望の漢字機能をプラス。

■テキストモード120CPS、漢字モード約20CPS■印字構成〔漢字〕16×16ドット■文字種：96標準ASCII、64カタカナ、64ブロックグラフィック等、2965漢字〔JIS第一水準〕、453ひらがなその他、96ダウンロード文字■文字サイズ2.4(高さ)×2.0(幅)ミリ、漢字3.1(高さ)×3.3(幅)ミリ〔80桁/行テキストモードの場合〕■印字桁数〔漢字〕53桁



radix-10 ¥168,000

プリンタ・グレードの限界をきわめた先進機種。

■超高速印字、200CPS■オートペーパーセット機構採用■16Kバイトのプリントバッファ装備■シリアル、パラレルインターフェイスを標準■リバースフィード機構採用■普通文字9×9ドット、ブロックグラフィック7×6ドット、NLQ文字18×9ドット■文字種：96NLQ〔ニアレタークオリティ〕、192ダウンロードを初め豊富な文字タイプをカバー

star

スター精密株式会社

本　　社／静岡市中吉田194　〒422-91　☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所／東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所／大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

——●スターも出展、スターに逢いましょう●——

マイクロコンピュータショー'84
東京　5月23日(水)～26日(土)／東京流通センター
大阪　6月27日(水)～30日(土)／大阪国際見本市港会場

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密㈱本社営業部までお申込みください。

イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.6

マイコンの全てを結集して、豊富な品揃えと特別価格で、只今好評開催中!!

MI-COM EXCITING SALE



お求めは、月々わずかなお支払いの長期クレジットをご利用下さい

30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安な**マイコンクレジット**をご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄の長期クレジットがご利用頂けます。) **各社クレジットカード**も取扱っておりますので詳しくは係員にお尋ね下さい。

Laox ORIGINAL SET 人気機種に周辺機器を組み合わせたお買得セット



PC-8801mkIIセット

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30 フロッピー2台内蔵…………¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551)…………¥118,000
- 136桁プリンター(NEC/PC-PR201)…………¥298,000

合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用48回払いの一例
- 頭金¥70,000 ● 第1回目支払額¥11,140
- 2回目以降分割払金…¥8,400×47回
- ボーナス時支払額……¥50,000×7回

★お支払総額 ¥825,940 **月々¥8,400**



PC-6601セット

- 本体(NEC/PC-6601)………¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43)…………¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401) ¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

合計価格 ~~¥256,600~~

20回払いの一例
- 頭金…………¥25,000
- 第1回目支払額…………¥13,640
- 2回目以降分割払金・¥12,200×19回

★お支払総額 ¥270,440 **月々¥12,200**



X1Cセット

- 本体(シャープ/CZ-801C)…¥119,800
- カラーディスプレイ(シャープ/CZ-801D)…………¥99,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)………¥8,000

合計価格 ~~¥227,600~~

20回払いの一例
- 頭金…………¥19,000
- 第1回目支払額…………¥10,860
- 2回目以降分割払金…¥9,800×19回

★お支払総額 ¥216,060 **月々¥9,800**

周辺機器まつり 実施中

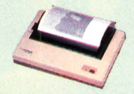
パソコンの機能を最大限に生かすにはやはり周辺機器も良いものを選びたい。店内各社大量展示中!





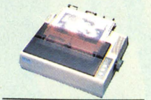
セイコープリンター(GP-550E)
- 多機能・高性能のグラフィック漢字プリンター ● ケーブルは別売

(★標準価格 ¥119,800) 現金特価 ¥82,800



NECプリンター(PC-PR401)
- 5(ヨコ)×7(タテ)のドットマトリクスで文字を構成するサーマル方式

標準価格 ~~¥39,800~~



エプソンプリンター(RP-80II)
- 強調文字・アンダーライン機能など多彩な文字種と豊富なファンクション

(★標準価格 ¥79,000) 現金特価 ¥68,000



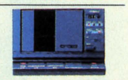
NECデータレコーダ(PC-DR311)

標準価格 ~~¥12,800~~



サンヨーデータレコーダ(MR-33DR)

(★標準価格 ¥12,800) 現金特価 ¥9,980



ビクターデータレコーダ(HC-R105)

(★標準価格 ¥19,800) 現金特価 ¥17,800

ソフトウェア大量展示

ゲームから学習・MSXそしてビジネスにいたるまで、今話題のソフトがズラリ勢揃い。

アクセサリー類も豊富に揃えて特価奉仕

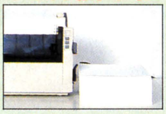


▲フロッピーディスク
(当社指定メーカー)
- 5インチ両面倍密、10枚入

★標準価格¥17,000
現金特価 ¥8,800



ディスプレイフィルター▲
- 14インチ用 特価¥5,800
- 12インチ用 特価¥5,400



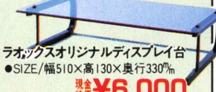
プリンター用紙
- 10×11インチ ● 1000枚入り

現金特価 ¥1,880

WICO コマンドコントロール▶
- MSX ● X-1
- PC-6001用

★標準価格¥9,800
現金特価 ¥7,800





ラオックスオリジナルディスプレイ台
- SIZE/幅510×高130×奥行330mm

現金特価 ¥6,000

MSX 勉強に遊びに、誰でも気軽に家族で楽しめるMSXパソコン勢揃い

HIT BIT HB-75



ソニー HB-75
- RAM64KB ● 使い易いフルストロークキーボード ● 住所録・スケジュールなどのソフト付 ● 家庭用テレビにも簡単に接続できます。

(★標準価格 ¥69,800) 現金特価 ¥65,800

FM-X (富士通/FM-X ★標準価格¥49,800) 現金特価 ¥44,800
- ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめるソフトがいっぱい ● 16色カラーグラフィック表示 ● 8オクターブ・3重和音のサウンド機能

PASOPIA IQ (東芝/HX-10D ★標準価格¥65,800) 現金特価 ~~¥62,800~~
- カートリッジポンで簡単操作 ● RAM64KB実装
- 16色の美しいカラー画面 ● 8オクターブ、3重和音
- 2本のジョイスティック端子がついています。

WAVY 10 (サンヨー/MPC-10 ★標準価格¥74,800) 現金特価 ~~¥69,800~~
- 付属のライトペンソフトを使えば、テレビ画面に直接絵や文字が描けます ● RAM32KB ● 8オクターブ3重和音+特殊効果音 ● 色彩豊かなカラー16色。



LAMICに入会しませんか!

LAMICとはLaox Micom Clubの略称です。3000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

会員特典
1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 工場見学会、新製品発表会などに特別ご招待。

Laox

●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り ☎03 350-1241

秋葉原 本店 国電秋葉原駅前徒歩2分 ☎03 253-7111

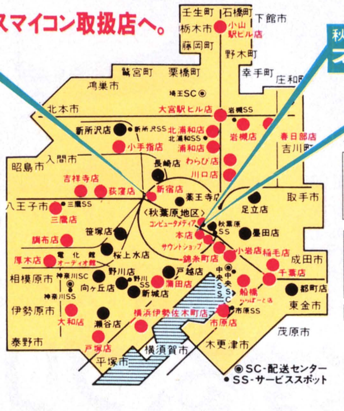
ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅中央通り ☎03 253-1341

東京地区

店名	所在	電話
サウンドショップ	国電秋葉原駅前、歩いて1分	☎03-253-7111
ソフトショップ	国電秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
ニュー楽器館	国電秋葉原駅、歩いて4分	☎03-258-4141
小岩店	総武線小岩駅近く、サンロード	☎03-672-1061
三鷹店	新30m道路沿い	☎0422-32-3741
吉祥寺店	吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
調布店	調布駅北口	☎0424-84-0211
荻窪店	国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
錦糸町店	錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171

埼玉地区

店名	所在	電話
浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
岩槻店	岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
北浦和店	北浦和駅西口	☎0488-33-8811
わらび店	わらび駅東口	☎0484-43-2161
大宮駅ビル店	大宮駅ビル"ピノ"5F	☎0486-44-3551
春日部店	春日部駅西口	☎0487-54-4171
小手指店	小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
川口店	川口駅東口	☎0482-56-0011



千葉地区

店名	所在	電話
市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
稲毛店	稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
船橋ららぽーと店	ららぽーと2F	☎0474-34-3971
千葉駅ビル店	総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318

神奈川地区

店名	所在	電話
厚木店オーディオ館	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
大和店	大和電報電話局	☎0462-61-2011
戸塚店	戸塚消防署前	☎045-881-3161

栃木

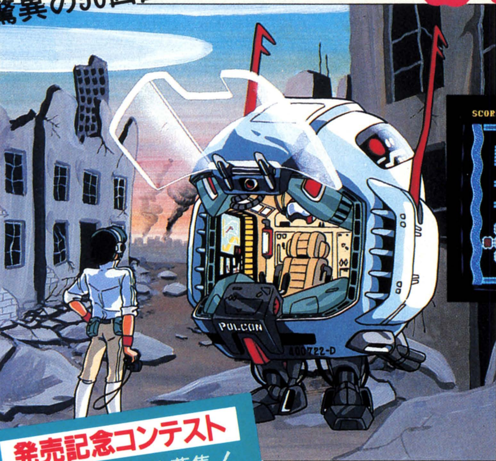
店名	所在	電話
小山駅ビル店	小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は**無料配達**致します★本店、新宿店、コンピュータメディアにおいては**地方発送**承ります(送料実費)
★首都圏に網羅したサービススポットで**アフターサービスも万全です。**

思わず熱中!!

ゲームソフトの決定版!
驚異の50画面! 君はクリアできるか

Fire Dragon
ファイア・ドラゴン



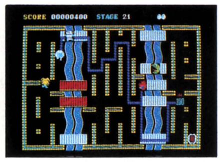
自分で画面が作れるコンストラクションゲーム

ファイア・ドラゴンは炎のからだを持つ、超生命体! 火薬をまいてファイア・ドラゴンを誘導、敵エイリアンを紛砕する。瞬敏な反射神経だけでなく、パズル的思考を必要とする、今までにないリアルタイムゲームです。コミカルなキャラクターと細部まで手を抜いていないゲーム構成は、あなたを退屈させません! 50面もの変化にとんだゲーム画面、更にコンストラクションによる自分だけの面も作成できます。今、リアルタイムゲームに新しい世界が拡がる。









● PC-8801・mkII
● PASOPIA7
テープ版
定価¥4,500
★SMC-777用(ディスク版)も近日発売予定

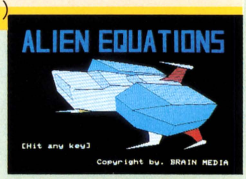
発売記念コンテスト
オリジナル画面を募集!
このソフトのB面に入っているコンストラクションソフトを使って、迷路や川や橋、そして敵陣などを工夫して作って下さい。あなたの作品には記念品をプレゼント致します。(6月30日〆切)
● 詳細はマニュアルをご覧下さい。

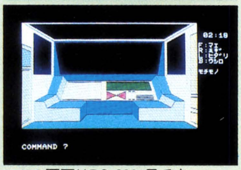
記念品プレゼント
1面から50面まで全画面を通してクリアすると、あるパスワードがあらわれます。このパスワードを添付の応募券と一緒にお送りください。記念品を差し上げます。

ALIEN EQUATIONS
(宇宙船ガルムーン号の危機)

宇宙船にエイリアン侵入! この非常事態をあなたはどう脱出するか

ここは一つの太陽系から別の太陽系へ荷物を運ぶ小型宇宙船の中。と、突然"ユニットルームに異常アリ"の報告。あなたは宇宙船の船長として、この危機を乗り切って無事地球へたどりつけるか。





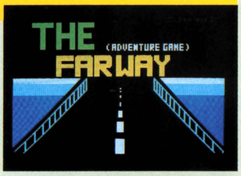
▲この画面はPC-8801用です

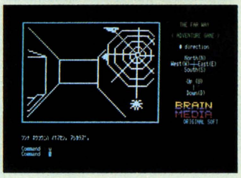
● PC-8801・mkII(カラー版)
● MZ-80B・MZ-2000・MZ-2200
● FM-7(近日発売予定)
定価¥3,800(テープ版)

THE FAR WAY(遙かなる帰路)

ジグソーパズルや迷路より面白い本格的アドベンチャーゲーム

君は散歩のために外へ出た。するとそこには見たこともない別の世界が広がっていた。一歩外へ出たその瞬間自分の家は消え失せ、あとかたもなくなった。この時から君のアドベンチャーが始まる! 元の世界へ無事帰れるよう幸運を祈る。





● PC-8801・mkII
● PC-8001・mkII(N-BASIC)
定価¥4,500(テープ版)
定価¥5,800(DISK版)

大石油王





● PC-8801・mkII
● FM-7
● X1
● PASOPIA7

大人も子供も巻き込むおもしろさ

ハイセンスな頭脳派シミュレーションゲームです。50万ドルを元手に、数々のアクシデントを乗り越え、うまくいけば500万ドルの大石油王。さてコツコツ行くか、大きく賭けるか、ここが油田オーナーとしての腕の見せどころ。

定価¥4,600(テープ版)

おしゃべりカードゲーム
「3人7並べ」「PAIR CARD」





パソコン側が2人、そしてあなたの3人で遊べます。本物と同じように気軽に子供から大人まで楽しめます。

これはトランプゲームの「神経衰弱」です。パソコン側は2人、プレーヤー側は2人まで遊べます。強さは5段階あります。

● PC-6001mkII ● PC-6601 定価¥3,000(テープ版)

GALACTRON
(ギャラクトロン)





● PASOPIA7
● PC-8801
● PC-8801mkII

オールマシン語処理で超高速! スピードとスリルのハイテクニックゲーム。

宇宙空間を突き進んで行く一団の黒い戦艦に地球が襲われた。超高速戦闘機"ジェスター"を駆使し、君は人類最後の砦「地球」を救えるか。

定価¥3,600(テープ版)

〒 全国どこへでも無料で郵送いたします。
● ご希望の方は、右記ラオックス・コンピュータ推進事業部へ、現金書留にてお申し込みください。

Brain Media
ブレーンメディア
発売元/ラオックス株式会社コンピュータ推進事業部
〒160 新宿区新宿3-15-16 ☎03-354-8571

★ブレーンメディアでは、ソフトウェアのうもれた傑作を世に出すお手伝いを致します。お問い合せは左記コンピュータ推進事業部へ。



キャプテン。

その名声を生みだしているのは、むしろクルー達だ。彼らは微妙な風も逃がさない。

その経験からくる勘と海への知識に、チャンピオンカップは与えられる。

コンピュータとその周辺機器も同じ。

コンピュータをフルに生かす名クルー。————ロジテック。

関東電子株式会社

マイコン営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 新神田ビル ☎03-257-6221
システム営業部 〒101 東京都千代田区外神田2-15-2 新神田ビル ☎03-257-6291
大阪支店 〒556 大阪市浪速区日本橋3-3-5 カトウビル ☎06-632-0207代

●札幌営業所 ☎011-832-0131 ●仙台営業所 ☎0222-33-0257 ●長岡営業所 ☎0258-32-8888 ●宇都宮営業所 ☎0286-34-7505
●群馬営業所 ☎0270-23-2301 ●多摩営業所 ☎0423-44-8111 ●町田営業所 ☎0427-28-8882 ●千葉営業所 ☎0472-48-2955
●沼津営業所 ☎0559-51-2888 ●浜松営業所 ☎0534-64-2238 ●名古屋営業所 ☎052-263-1693 ●京都営業所 ☎075-343-0995
●広島営業所 ☎082-227-5536 ●福岡営業所 ☎092-474-5777 ●熊本営業所 ☎0963-26-1166



託された。

the PERIPHERAL only by Logitec

KP-1000：サーマル方式により印字音が静かな各種パソコン対応プリンタ　¥48,000

KP-3000：DIP SW切りかえによる各種パソコン対応プリンタ　¥84,000

KP-5000：印字速度165CPSの高印字品質プリンタ(PC専用機)　¥98,000

K-305PC：PCシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(PC-8001、PC-8001MKII、PC-8801、PC-9801専用機)　¥128,000

K-305FM：FMシステムとの調和、高級感が抜群のデュアル設計(FM-7・FM-8専用機)　¥128,000

K-124：640×400ドットの高解像度。カラー16色、最大4000文字の表示　¥115,000

K-114：スーパーハイコントラストブラウン管搭載により、鮮明画像、最大2000文字の表示可能　¥98,000

K-510：誰にでもスムーズに図形入力でき、高性能、低価格なデジタイザ　¥148,000

K-520：低価格で高性能しかも小型、軽量で正にパソコン向けのコードセレクター　¥148,000

K-702：パソコン・端末間のデータ伝送に外部磁界／電界／静電気の影響を受けない光モデム　¥98,000

M-100A：1チャンネルのRS232Cポートが、4チャンネル以上に拡張可能　¥68,000



待っていると新しくなる―ツクモ

知らず知らず変っていく季節・人・物。変わることの楽しみ、おどろき。だから待っています。

ツクモ〈初夏〉特選品

開けてビックリ新製品!?



情報・予約は各店へ

おかげさまでマイコンレディも3年生

新人も新たに加わり今年もツクモは
若さでアタック!!
みなさんよろしくネ!


全員でポーズ

勉強すれば得をする!! ツクモパソコン無料教室

6/3・9・17 MSX勉強会
★参加ご希望の方、詳しくは✆03-251-9911へ
お申し込み、お問い合せ下さい。
当日はツクモ各店にて、ヤマハ・ビクター、ソニー等々各メーカーMSX大特価奉仕販売致します!

特注 ビジネスソフト業務 ついに開始!!

ビジネス用オーダーメードソフトで低価格大系を実現!!

- 今、貴方のほしいビジネスソフトはありますか?
- そのソフトは貴方のビジネスにあっていますか?
- 今、持っている貴方のビジネスソフトは100%活用していますか?

そんなあなたと充分検討を重ね制作するスタッフをご紹介致します。

各社・各店・一般の方、是非九十九に御連絡下さい。
詳しくは☎03-251-9966

ツクモイベントスケジュール

特典付企画もりだくさん

5/15〜23 7号店2周年記念企画
1万円以上、3万円以上、10万円以上お買上げの方にお楽しみプレゼントなどが用意してありますョ!

6/2・3 シャープニデコフェア(各店頭)

6/2・10・16 周辺機器グレードアップ 展示説明即売会(ツクモサービスセンター3Fにて)

大好評!! ツクモトレードセンター〔売りたい人・買いたい人〕返信用封筒(切手貼付)同封の上、お問い合せ下さい。受付 トレードセンター☎03-251-9977 受付 ニューセンター店☎03-251-0986〜7

ツクモウルトラシステム

大特価クレジット 魅力の価格がクレジットで	**頭金ナシ** 月々¥3,000クレジット	**低金利クレジット** 便利なクレジット60回までOK!	**全商品保証付** 製品はすべてメーカー保証付
日曜配達も可能 (札幌店 除く) より楽しく日曜日	**支払いは約2ヶ月後** スキップクレジットで	**高額下取制度** ツクモ全店高額下取り買取りOK!	**電話クレジット** お申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に(但し6ヶ月以内)

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

大バーゲン 5/15〜6/14

ツクモは、ここが違う!!

広さ、品数が真のお客さまに対してのサービスになりえない時代になりました。ツクモはマイコンのソフト・ジョイスティックでわかるように日々お客さまのニーズに答えるべく研究しています。

新製品

HITACHI MB-S1/10

日立パーソナルコンピュータ S1シリーズを発売!



¥128,000

高性能カラーグラフィック機能と1Mバイトの大容量メモリー空間を有しながら高速演算等を実現。

超目玉商品

CZ-800C+CZ800D+G RAM+ソフト3本
=定価¥309,800➡特価¥169,800

MZ-2200+MZ-1T02+TX-12T1+ケーブル+ソフト2本
=定価¥220,400➡特価¥129,800

MZ-2000+1R01+GRAM2,3+ソフト5本
=定価¥262,000➡特価¥99,800

RX-78+JOYスティック(2本組)+ソフト1本
=定価¥70,400➡特価¥54,800

アタリ2800+ポールポジション
=定価¥20,300➡特価¥12,800

グレードアップ大作戦その1

モニターもツクモで買おう!
今ならソフト5本付です

一流メーカー14インチモニター
(RGB2000文字、テレビ、ビデオ端子付)

モニターⒶ 定価¥93,000
モニターⒷ 定価¥89,800

➕プラス

機種別ツクモオリジナルソフト5本セット

- PC6001用
- PC-8001用
- MZ-700用
- PC-8001mkII用
- FM-7用
- PC-8801用

モニターⒶの組み合わせ➡特価¥64,800
モニターⒷの組み合わせ➡特価¥69,800

ツクモ新作ソフトコーナー

FM-7「スフィンクス」¥3,800

ギャラムン帝国に侵攻したJUNES(ジャネス)軍は帝国の最強艦隊:宮殿警備軍SPHINX(スフィンクス)に遭遇した。
SPHINXの一部隊は主力部隊38機と増援部隊(最高34機)五機編隊の奇襲部隊(最高4部隊)で成りたっている。
部隊は全部で32(ノーマル・ステージ16、チャレンジ・ステージ16)、第40番部隊(ステージ40)以降は最強の部隊で構成されている。
JUNESのパイロットに選ばれた君は、三機までリモートコントロールできるCANNON(キャノン)を操縦し敵艦隊を壊滅させなければならない。
JUNESは全部で三機、20,000点と70,000点毎に一機ずつ追加される。
また、敵部隊に潜んでいるJUNES軍のスパイとコンタクト(ミサイルを命中させる)すれば追加又は合体できる。



▲戦闘シーン

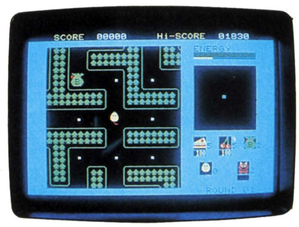


▲登場キャラクター

FM-7「炎の館」¥4,800



PC8001mkII「ちゅう太の大冒険」¥3,800



PC-8801「ドッチボーイ」¥3,800



通信販売の受付は
03(251)9911へ
ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい
富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!
- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
- 60回払いまで出来ます 但し、1回の支払い額は3,000円以上
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です

- 取扱いクレジットカード:日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株)・MB6係

九十九(ツクモ)電機 株式会社

ニューセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1-16-10 ☎03(251)0987
名古屋店 3F 〒460 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内 ☎052(263)1681
5号店 〒101 東京都千代田区外神田3-1-14 ☎03(251)0531
7号店 〒101 東京都千代田区外神田1-9-9 ☎03(253)4199
札幌店 〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1 ☎011(241)2299
ビデオセンター店 〒060 札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F ☎011(241)3999

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日 札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日

★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

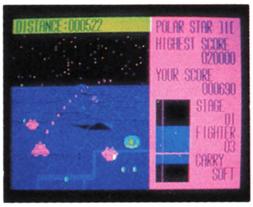
ポーラースターIII　HIGH QUALITY SF SIMULATION & REAL TIME GAME

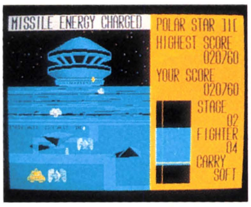
POLAR STAR III

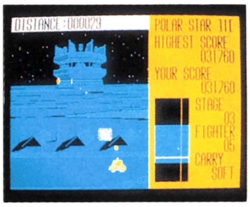
新発売

強大な敵を前にして第三惑星ポーラースターIIIで新たなる戦いが始まろうとしている

敵の巨大飛行要塞から発進する戦闘機の攻撃をかわし、要塞の弱点、赤い目玉のようなエネルギーローディングベイに最終兵器プラズマミサイルを打ち込まなければならない。しかし、プラズマミサイルのエネルギー充填完了まで一切の攻撃はできない。完了まではただひたすら逃げるのみだ。





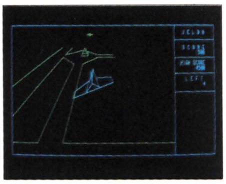
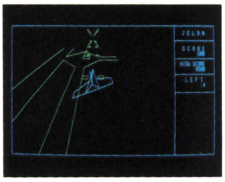
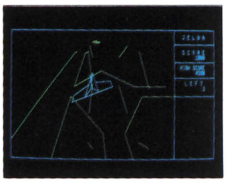




ジェルダ〈JELDA〉

発売中

3-Dスーパーリアルタイムシミュレーション

我国は、地球から遠く離れたジェルダという惑星に存在するメルデス国家である。昔から敵対関係にあるアンドロス国とは権力争いが激しかったが、遂に結着をつけるべき最終戦争の突入が来た。敵国の多種多様な兵器に対抗するためには、最終戦闘機"ヴェルガス"を投入せざるを得ない。メルデス国の運命は、君の操縦手腕にかかっている。敵を全滅させる以外、勝利を導く手段はない。**健斗を祈る————メルデス国最高指揮官。**

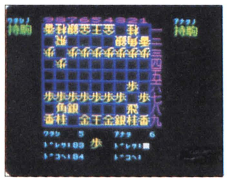
OHSHO

発売中

ついに出た!! 対局将棋の決定版!

思考回路を持ったパソコン相手に対局将棋！人間対パソコン、あなたは何手でパソコンに勝つことができるか？



製品名	PC-8800		PC-9800				FM-7		MZ-2200	X-1シリーズ
	CT	5FD(2D)	CT	5FD(2D)	5FD(2DD)	8FD(2D)	CT	5FD(2D)	CT	CT
ポーラースターIII	¥3,800	¥5,800	¥3,800	¥5,800(2D・2DD共用)			¥3,800	¥5,800	※¥3,800	※¥3,800
王将	¥4,000	¥6,000	¥4,000	¥6,000	¥6,000	¥6,800	¥4,000	¥6,000	※¥4,000	※¥4,000
ジェルダ	¥3,800		¥3,800	¥9,800 5ゲームパック	¥9,800 5ゲームパック		¥3,800		¥3,800	¥3,800

※はマイコンハウスSPSより発売されております。

●新しいパートナー
マイコンハウスSPS/マイクロキャビン

Carry lab.

キャリーラボ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL096-363-0211
電話ファクシミリ096-363-0235-G2・G3

●全国マイコン販売店で取り扱っています。通信販売／御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。尚、送料として300円加算してください。郵便振替口座／熊本0 18846●カタログおよびマイコン情報誌『チャレンジャーズ』ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、切手200円を添えてお申し込み下さい。●サポートコーナー月～金曜14:00～17:00時まで電話にて受け付けます。TEL096-363-0047



NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
タイトーテーブルゲームシリーズ



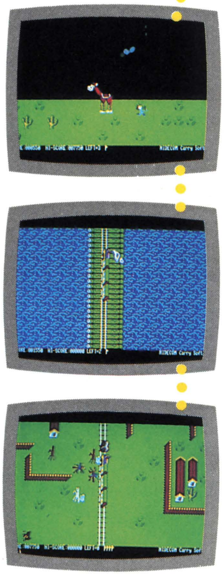
ソフトなのに歯が立たない。

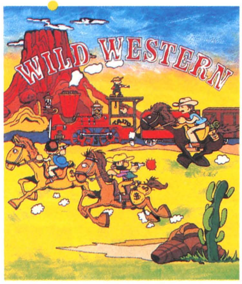
株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。

★スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅やかす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させるまでを描く大宇宙クルージングゲーム。最初に敵UFO連隊、続いて流星の雨あられが押し寄せるアステロイドゾーンに遭遇。待望の宇宙ステーションにドッキングすれば、パルサー砲が搭載され武装強化。いよいよエイリアン群、敵惑星に挑みます。敵クレーター基地のハッチから発射されるミサイルをかいくぐり基地を撃破し、破壊用ブースターで敵惑星を爆破してください。

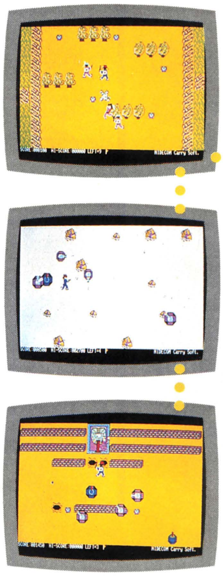




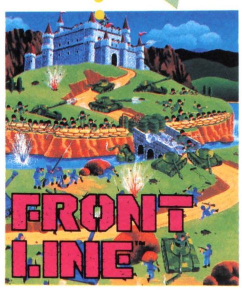
★ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦、列車を目的地まで守りぬきます。画面の途中では馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍にUP。



堂々完成!
PC-9801シリーズ用新発売
5"FD版は2D、2DD共用タイプです。



★フロントライン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5"FD版)
●PC-9801シリーズ●PC-8801
●MZ-2200/-2000●X1シリーズ
●FM-7

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、IIIと進攻します。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト<PC-8801、FM-7 8> キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル<X-1> 三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス<MZ-700>●各¥3.000〜¥3.500



株式会社ニデコ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所
●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。 ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券SOFT BM 6

興奮度×痛快度×奇抜度。全米のベスト

全米のコンピュータマニアを熱狂させたポップグラフィック。

アクション・ゲームの決定版

〔エー・イー〕



地球を救う目的で開発された汚染除去ロボットA.E.に、突如、コンピュータ・ミスが発生。コントロールボックスは狂ったように数値を変え、なんと、地球が攻撃目標になってしまった。

直ちに、コンバットクルーザーのガスミサイルの発射準備。迎撃体制にうつれ。指令は下された。「A.E.を銀河系宇宙から追放せよ。総指揮権をキミの手にゆだねる。」地球を救え!それがキミの任務だ!




PC8801&PC8801mkII用:大好評発売中!!
FM7&FM8用:5/20発売
5インチDISK版●定価6,800円

砂漠の死闘!! これは現実の話かな。

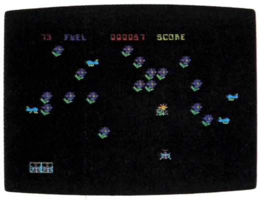
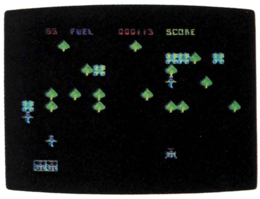
痛快アクション・ゲーム

〔バグ・アタック〕



灼熱の太陽が照りつける砂漠や荒野——。

そこには我々の想像もつかない世界がくり広げられている。アリやムカデや大型害バエ…昆虫たちの息づまる死闘。食うか食われるか、生か死か——。キミには無数の針の武器を装備した3匹のカブト虫が与えられる。上から下へナイフを落下させてくるアリやムカデを迎え撃て!一瞬の油断もゆるされない痛快アクション・ゲーム。

PC8801&PC8801mkII用:大好評発売中!!
FM7&FM8用:5/20発売
5インチDISK版●定価6,800円

文句なく、アップル・ゲーム・ソフトだね。

From U.

ヒットがPC-8801 PC-8801mkII NEC 富士通 FM-7 FM-8版で続々発売!!

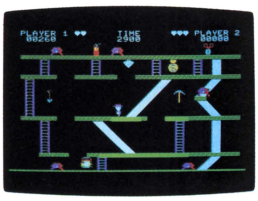
'84全米人気ゲームNO.1に輝く。興奮度XYZ。

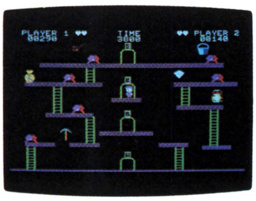
リアルタイム・ゲームの名作

〔マイナー2049〕



正義感にあふれ、あらゆる危険にも敢然と立ち向かうバウンティ・ボブはマウンテン・ポリス。そのボブが放射能汚染されたウラニウム廃鉱に逃げこんだ残忍な殺人者ユコン・ヨハンを追跡。追うものと、追われるものとの息づまる闘い!くり広げられるデッド・ヒート!しかし、いくつもの難関が待ち受けていて追跡はなかなかままならない。
ボブをコントロールして残忍な殺人者を捕えろ。





PC8801&PC8801mkII用:大好評発売中!!
FM7&FM8用:5/20発売
5インチDISK版●定価6,800円

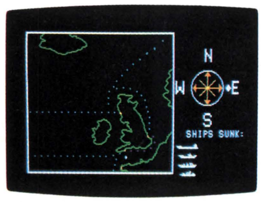
求む、約1名。ドイツ海軍Uボート艦長.!!

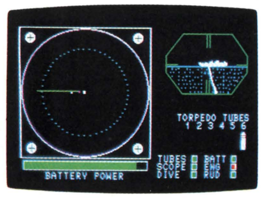
シミュレーション・ゲームの本格派

〔深度40〕



世界を怒濤の嵐に巻き込んだ第2次大戦末期、閃光のように姿を現わしたUボート…。それはドイツヒットラー第3帝国が最後の命運を賭けて造られた最新鋭潜水艦マーク21だった。この出現に、米英連合艦隊の混乱と損害は想像を絶した。Uボート奇襲作戦。世界制覇をもくろむヒットラーの厳命を受けてキミは、どう作戦するか!Uボートの運転操作をリアルに再現した本格派だ。





PC8801&PC8801mkII用:大好評発売中!!
5インチDISK版●定価6,000円

S.A.

●お買い求めは、全国のマイコンショップで!

COMPTIQ

販売 株式会社小西六エニックス

制作 株式会社コンプティーク

〒102東京都千代田区隼町3-19清水ビル4F 電話(03)234-8041

RAPPORT
ソフトライブラリー

ROLE-VENTURE

REAL-TIME
ROLE-PLAYING
ADVENTURE-GAME

FM-7、PC-8801のハード機能を最大限に生かし、驚異の36色発色を実現した本格派ロールベンチャーゲーム。



c 創通エージェンシー・日本サンライズ

PART[1]を凌ぐ、ROLE-VENTURE ゲームの決定版、遂に登場。PART[1]の解答編も付いています。もちろんPART[2]だけでもゲームは進行できます。

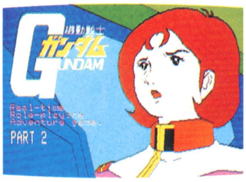
機動戦士ガンダム[2]

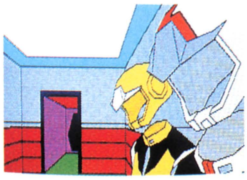
「翔べ！ガンダム」

●FM-7 各2巻組/定価3,900円 ●PC-8801／mkⅡ 5月発売予定

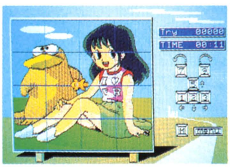
難民をのせたホワイトベースは、地球を目の前にして歓喜に湧いていた。海と大地の広がる美しい地球にやっと着いたのだ。しかし艦内の喜びをよそに、ブライトは不安であった。「赤い彗星」シャーの追撃の手はすぐそこまできている。大気圏で攻撃の術はないのだ。大気圏突入を前にブライトの苦悩は深まる。どうすればいいのだ………。

ついにシャーの攻撃は開始された。連邦軍の劣勢を見て、ガンダムは出撃した。大気の中では摩擦のために4分間しかもたない。それを越えれば燃えつきてしまうのだ。ザクとの死闘はつづく。もうオーバータイムだ。ガンダムはホワイトベースへ帰艦できるか。がんばれアムロ！





〈声優〉白石冬美(ミライ) 他 音声入り



クロスパズル TAAKOちゃん

●FM 7 ●PC-8801/mkⅡ 好評発売中

今、話題のアニメキャラクター「TAAKOちゃん」マイコンゲームに初登場。16面、64面の2種類のクロスパズルゲームが楽しめます。

定価/2,800円



FRONT COMMAND

●FM-7 ●PC-8801／mkⅡ
6月発売予定

軍団を指揮して、自軍をいかに勝利へ導くか。待望の戦争シミュレーションゲーム。

予価/6,000円(カラーフロッピー版)

※全国の有名書店・マイコンショップ等にてお買い求め下さい。

月刊 遊撃手 5月8日創刊

マイコンゲーム、敵か味方か遊撃手、ゲームキラー、ただいま参上!!

遊撃とは、味方を援け護って、敵を討つこと……日米、ジャンル、機種を問わずあらゆるゲームに挑んでみる。粗悪ゲームはなぐって、けって、かみついて、息の根止めるまで堪忍しない。おもしろいゲームに関しては、各界の名士、きわものスタッフが徹底解析、マイコンという小さな世界のなかに、どれだけの多次元的可能性が含まれているかを誌上に再現。ゲームのルーツともいうべき古今東西の迷路追跡、アメリカソフト工房の近況報告、人生というゲームのおはなし、などなど、ゲームのダイゴ味を満載した月刊誌。

ああ、五臓六腑に浸み渡たるゲームよ、何処!?



新発売！

カラーフロッピー

12色揃って 用途いろいろ



●**色の種類**／レッド／オレンジ／イエロー／グリーン／ブルー／ブラウン／ベージュ／ブルゴーニュ／ダーク・ブルー／グレー／ホワイト／ブラックの12色。
●**パッケージの種類**／**レインボーパック**：イエロー、グリーン、レッド、オレンジ、ブルーが各2枚ずつ、計10枚入っています。／**ソリッドパック**：単色が10枚入っています。／**カラーパック**：レッド、オレンジ、イエロー グリーン、ブルー、ブラウン、ベージュ、ブルゴーニュ、グレー、ダーク・ブルーが各1枚ずつ、計10枚入っています。

●**メディア3M製**
5インチ、片面倍密・両面倍密・両面倍密倍トラック。8インチ、両面倍密の4種類。ジャケットへ専用ロゴマークを印字することもできます。

モニター1,000名募集 申し込み〆切り日 5月31日

ラポート㈱では、カラーフロッピーの発売を記念して、モニターを募集しています。御希望の方は、氏名、年令、住所、電話番号、職業、職種、使用目的、使用機種、希望フロッピーのサイズ・種類をハガキに御記入のうえ、ラポート㈱コンピュータ事業部モニター係まで御応募下さい。抽選で1,000名様に国内初の カラーフロッピーをお送り致します。

●モニター店〈東京〉Laox中央店(秋葉原)253-1341／マイコンベース(銀座)535-3380／YDK(新宿)342-2441〈大阪〉J&Pテクノランド644-1413／阪急イングス(梅田)375-1231〈広島〉ダイイチ本店247-5111〈福岡〉ベスト本店(福岡)781-7131／カホ無線(福岡)714-5155

販売店募集中！

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートピアビル TEL:03(354)3951(代)



「続・黄金の墓ースフィンクスの謎」
ただいま開発中!!
Ektachrome TRANSPARENCY
PROCESSED BY LOYAL COLOR
黄金の墓
1等賞のソフトだよ!
TITLE
カセット版 4,800円
FM-7 X-1/D
PC-6001/PC-6001mkII
新発売 MSX(32K) 4,800円
X-07 (4,200円)
5インチFD版
PC-6001/PC-6001mkII
PC-8801
新発売 3.5インチCF版 PC-6601 ¥6,200
3.5インチCF版 ¥5,800
SMC-70/777
新発売 3インチCF版 X-1/D ¥6,200
東芝EMIからも発売中!
FRONT
ピラミッドの謎
ムー大陸の謎
黄金の墓
Magical Zoo
Ektachrome SLIDE
新発売
PROCESSED BY LOYAL COLOR
MSX(32K)カセット版
ムー大陸の謎
FM-7.8
X1 (カセット)
(カセット5インチFD)
ピラミッドの謎
X-1(要V-RAM)
グラフィック アドベンチャー ゲームシリーズ
カセット版 4,800円
5インチFD版 5,800円
3インチCF版 6,200円
新発売 3.5インチ SMC-70/777 6,200円
おもわずでつや!!
マジカルズウのおもしろソフト!
5インチFD版 9,800円
カセット版 5,800円
3インチCF版 9,800円
パソコンアニメーター
X-1/D.C (要V-RAM)
これ最高〜!
X-1
JR-200
MZ-2000
2200
80B
ひらがな百人一首
カセット版 4,500円
タートル
PC-6001・6001mkII
PC-8001mkII FM-7.8
X-1
カセット版 2,800円
TANK Top
PC-8001
TANK BATA BATA
PC-8801・8001mkII
PC-8001(N-BASIC)
Japanese 雀球
PC-8801・8001mkII
PC-8001(N-BASIC)
できたてのホヤホヤ 新登場!
カセット版 3,000円
マジカル ズウ
ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部
〒336浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)
Magical Zoo
近くのお店で手に入らない人は、ちょっとめんどくさいけど プログラム名、カセットおよびディスクの別、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード マイコン係までご注文下さい。(郵送料タダ!)機種名も忘れずにね。
カタログがほしい人は、切手200円分と資料請求券を送って下さい。
☆スタッフ募集中!詳しくは、電話で
資料請求券 ベーマガ⑥ 300

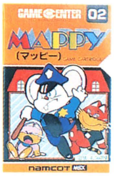




PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ！



Galaxian

〔ギャラクシアン〕

エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！

GAME CENTER　ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





WARP WARP
〔ワープ＆ワープ〕
2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon
〔キング＆バルーン〕
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X
〔ラリーX〕
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。 ■製造元／㈱ナムコ ■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

ⓒ㈱ナムコ

パーソナルコンピュータ時代の情報誌

月刊マイコン

5月号 大好評発売中

毎月18日発売
別冊付録共
特別定価550円

■パソコンは上手にしかも楽しく使いたい

普段感じなくとも私達に必要不可欠な空気のような存在——。パソコンはそんな自然な形で日常生活に浸透してきました。個人が文房具のように使える，道具としてのパソコンはこれからの姿でしょう。でも，どうせ使うなら楽しく，もっと上手に使いたい。月刊マイコンは，この実用性と楽しさの両面からパソコンにアプローチ，パソコンによる豊かな現代生活をめざし，実務からゲームにいたるプログラムリスト，ハード・ソフト機器情報，こんな使い方もあったのか…。とおどろく各種応用事例等をコーナー別に分けて編集，個人が家庭，職場でパソコンを徹底活用するための豊富な記事を毎号お届けいたします。



別冊付録
コンピュータデザイン NO.3
●センシング技術の先端を見る●ジョセフソン接合の光検知応用●南極昭和基地ミニコン計測制御システム●グラフィック・ソーナによる海底地形3次元表示

特集：映像時代のパソコン活用テクニック

■MSXパソコンからPC-8801mkIIまで全10機種
そこが知りたいパソコンの性能徹底比較

■パソコンと映像の世界を探る
①パソコンと映像メディアの融合　コンピュータ・ビデオ入門
②パイオニアレーザーディスクLD-7000をMSX PX-7でコントロール
③ビクターMSX HC-6でビデオライフを広げる

マイコン最新情報

■いよいよ発表! 日立から驚異の8ビットマシン
S1のプロフィールを探る

■88で音楽演奏・タートルグラフィックを可能にした
PC-8801mkII拡張命令パッケージ解析

ホビーコーナー

THRILLER（森くんのアニメーション・プログラム）
嘘つき門番（門番さんはピーナッツが大好き!?）

■風向，風速を考えてめざすゴールは富士川河口
THE SAILING

■陽気なトシちゃん! BUG退治に迷路を大変身
PUSH WALL

■教育ママ恐いナーねずみの世界も楽じゃない
ねずみの学習

■陽気なモニー＆無敵のロリーを相手に全24面クリア
フルーツパーラー

入門コーナー

マシン語でゲームプログラムを作ろう
Z80マシン語プログラム入門＝ゲームオーバー処理＝

マシン語なんて恐くない
6809マシン語入門＝サブルーチンの作り方＝

あなたのプログラムテクニックに挑戦
BASIC基本問題集＝KEY入力のいろいろ＝

あなたの質問にお答えする Dr.ヒロのマイコン相談室

マイコンを宝のもちぐされにしないための
マイコン入門初歩の初歩＝文字の扱い方＝

ビジネスコーナー

仮想の世界を走る新幹線
新幹線列車トラフィックシミュレーション/STRATS

急速に進む船舶の近代化 海上輸送とコンピュータ技術

CAD for Designer and Architect 建築家やデザイナーの為のCAD

マイコンによる COBOL入門＝合計計算のテクニック＝

マイコンによる物理の世界 物理学入門＝砲丸投げ・雨と相対運動＝

テクニカルコーナー

RS 232C不要 プリンタポートでデータ送受
Machine to Machineインターフェース

16ビットパソコンを使いこなそう
PC-9801E/F活用研究＝PC-9801からPC-9801E Fへの変身について＝

ハードディスク時代のNEW DOS アップルII用Pro Dos

Prologue to Prolog Programming Prolog入門

君のパソコンで作曲に挑戦
コンピュータ・ミュージックの世界＝MIDIプロセシングユニットMPU-401＝

進む印刷行程のコンピュータ化
大日本印刷コンピュータレスポンスに見るC・Gと印刷の接点

あなたもコンピュータグラフィックの世界へ
グラフィックテクニック入門＝マウスを使いこなそう＝

情報コーナー

IBM携帯型データ端末PCXを発表
1984年オフィスオートメーションショウ
気になるGAME大集合

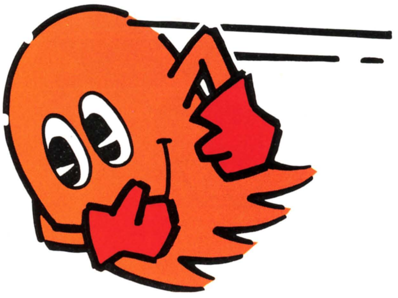
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電話03(445)6111(大代)



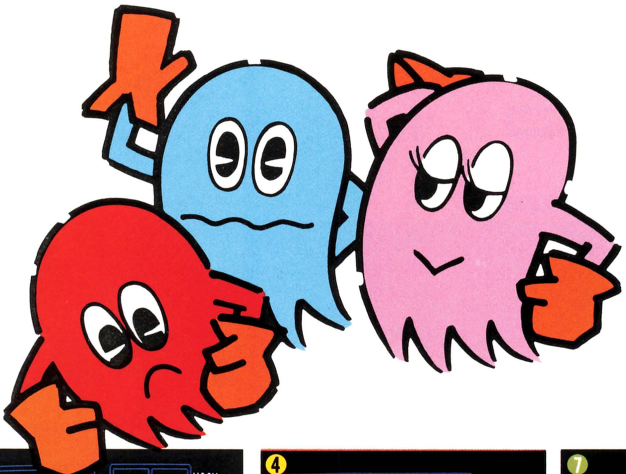
XEVIOUS
ゼビウス
FOR パソコンテレビ X1
© (株)ナムコ
ジョイスティック
ゼビウスの空中攻撃用兵器〝ザッパー〟と地表攻撃用兵器〝ブラスター〟を使い分けられる2トリガボタンを装備した本格的な製品です。右手、左手の逆転用スイッチや、クイック・タッチ感覚のボタン、業務用に準じた方向レバーなど、ハイグレードな仕様です。X1の他、MSXパソコンにも使えます。
トーロイド、タルケン、ゾシー、ギドスパリオ、ザカート、ジアラ、カピ、テラジ、ブラグザカート、ガルザカート、シオナイト、バキュラ、アンドアジェネシス、ブラグザ、ソルバルウ、バーラ、ガルバーラ、スペシャルフラグ、ゾルバグ、ログラム、デロータ、ドモグラム、ガルデロータ、ボザログラム、グロブダー、ソル、…………フルキャラクター、フル画面、
そして神秘をX1にプログラムしました。
マイコンソフト
5月25日発売
XEVIOUS FOR X1
ソフト＋ジョイスティック…………定価5,900円
ソフトのみ…………定価4,300円

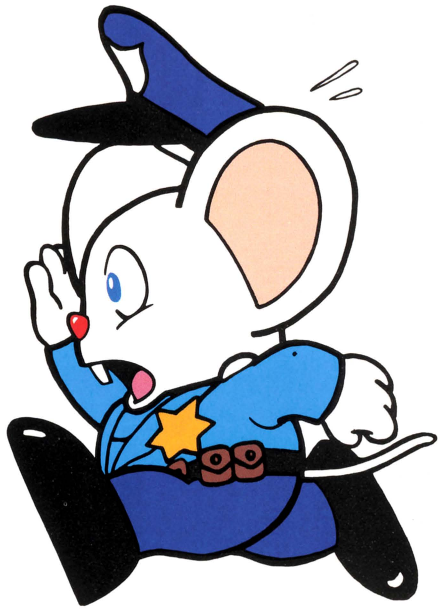
さすがのナムコ

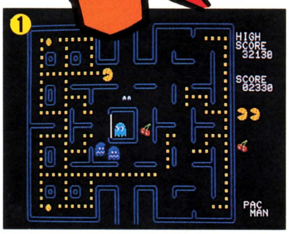
遊気

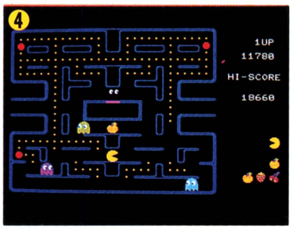


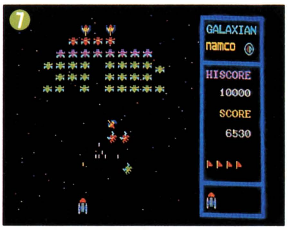
「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。 ナムコ
どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。心ゆくま

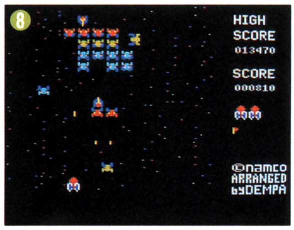




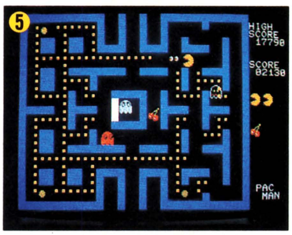




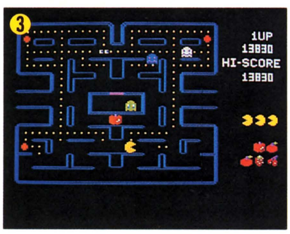


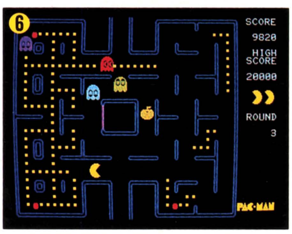


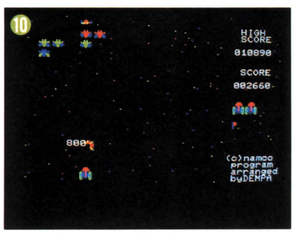










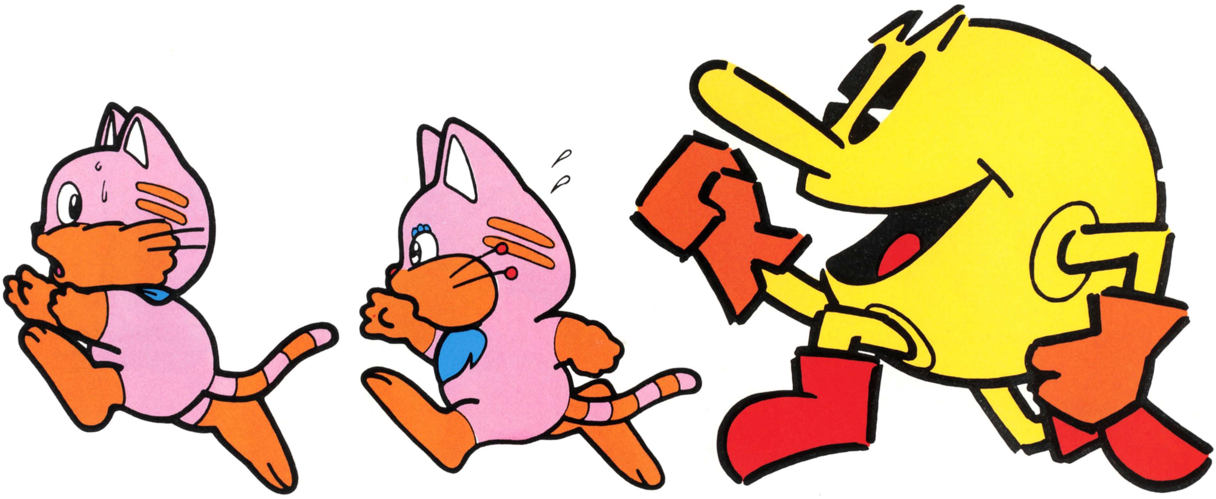


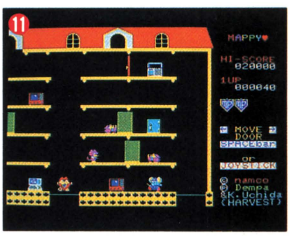
①パックマン for PC-8801　定価3500円
②パックマン for FM-7　定価3500円
③パックマン for PC-6001mkII / PC-6601　定価3000円
④パックマン for X1　定価3500円
⑤パックマン for PC-8001mkII　定価3500円
⑥パックマン for MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K))　定価3000円
⑦ギャラクシアン for PC-8801　定価3500円
⑧ギャラクシアン for PC-6001mkII　定価3000円
⑨ギャラクシアン for MZ-700/1200 (48K)　定価3000円
⑩ギャラクシアン for PC-8001mkII　定価3500円
⑪マッピー for X1　定価3500円
⑫マッピー for MZ-700 PCG共用 (1200/K/C(48K))　定価3000円
⑬ディグダグ for X1　定価3500円
⑭ディグダグ for PC-8801　定価3500円
⑮ディグダグ for PC-8001(Nモード)　定価3000円

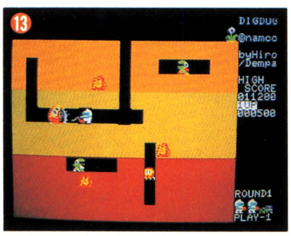
凛 RIN 凛 RIN

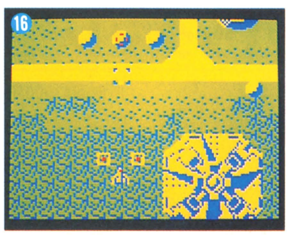
から産みだされた数々のビッグタイトルのゲームをパソコンバージョンでお届けします。
でお楽しみください。

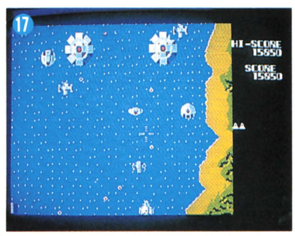
PRESENTED by DEMPA

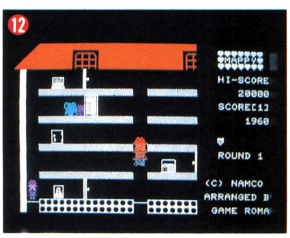


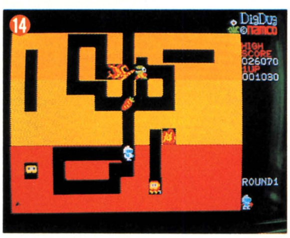


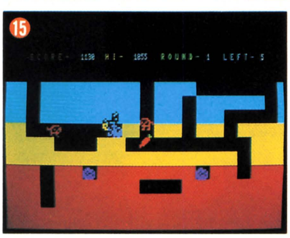












⑯タイニー・ゼビウスfor PC-6001
PC-6001mkII
PC-6601
定価3500円

⑰ゼビウスfor X1
ソフト＋ジョイスティック 定価5900円
ソフトのみ 定価4300円
(5月25日発売)

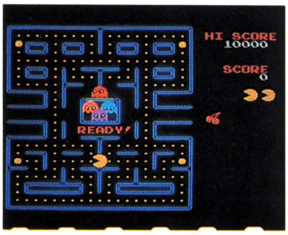
機種名 ＼ ソフト名	FM-7	MZ-700	MZ-700(PCG)	MZ-1200(48K)	MZ-1200(48K)(PCG)	MZ-80K/C(48K)	MZ-80K/C(48K)(PCG)	PC-6001(32K)	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8001(32K)	PC-8001mkII	PC-8801	PC-8801(N BASIC)	X1	X1C	X1D(テープ)
ディグダグ※(1)		△	△								○	○	○	○	○	○	○
ギャラクシアン		○		○					○	○		○	○		△	△	△
マッピー	△	○	○	○	○	○	○								○	○	○
ゼビウス	△														○	○	※(2)
タイニーゼビウス								○	○	○							
パックマン	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。
※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはすべてディスクです。

©㈱ナムコ

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。



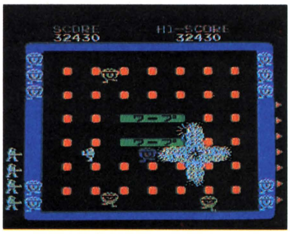


パックマン



定価4,500円

迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

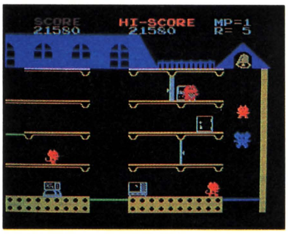


ワープ&ワープ

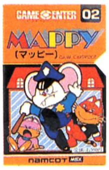


定価4,500円

おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

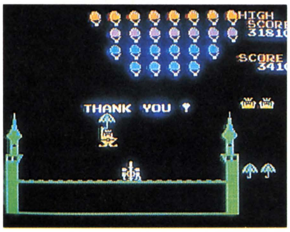


マッピー



定価4,500円

正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

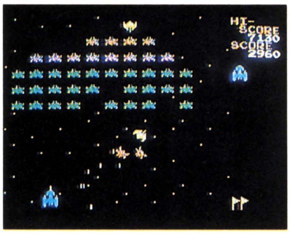


キング&バルーン



定価4,500円

風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"



ギャラクシアン



定価4,500円

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。



ラリーX

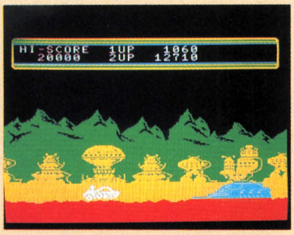


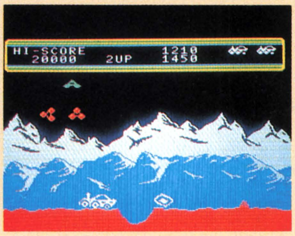
定価4,500円

迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MADE BY PROFESSIONAL
MSX
GAMS

MOON PATROL
ムーンパトロール





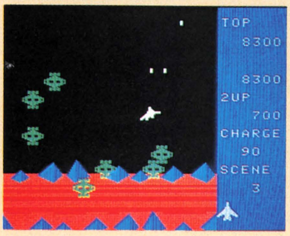
BY アイレム㈱

月面には大穴、岩石、地雷、UFO、ロボット戦車など、障害物がいっぱい。ミサイル+ロケット砲、ジャンプなどのスーパー機能を持つ月面車でムーンパトロールに出発。迫力満点のコンピューターサウンドに乗って進め進め！

定価4,500円

EXERION
エクセリオン

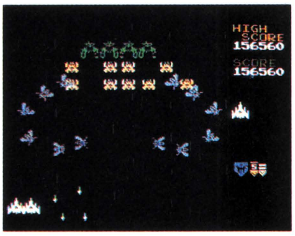




BY ジャレコ㈱

「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

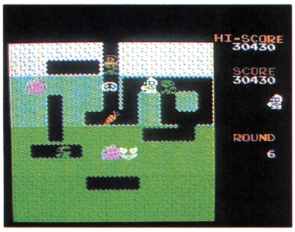
定価4,500円



ギャラガ

5月中旬発売　定価4,500円

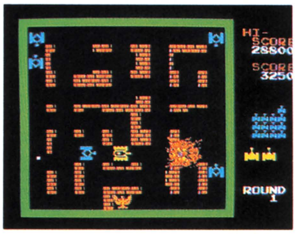
相手は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじい編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジングステージのパーフェクトもユメじゃない！エコー付きサウンドにも感動!!



ディグダグ

5月中旬発売　定価4,500円

地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」、「陰険落とし」、「風船抜き」など、ワザはいっぱい！盛だくさん！ボーナス点はベジタブル。ガッチリ取ろうハイスコア。



タンクバタリアン

7月初旬発売　定価4,500円

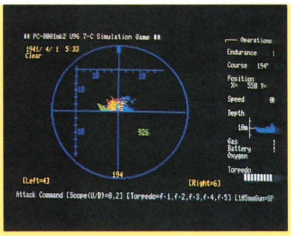
地響きをあげ司令部めがけてせまりくる敵戦車軍団との間にくり広げられるすさまじい市街戦。ステージごとに変わる町なみを、す早く読み取り、防衛線を確保するのが勝利への第一歩。危険をおかし肉薄正面攻撃が高得点への道。カラー戦車の正面攻撃でパワーアップもできる。



空間浮遊都市 ゼノン

PC-8801mkII　X-1　定価3,800円

空間浮遊都市・ゼノンでくりひろげられるマザーコンピュータとの戦いだ。
戦闘ロボットだけでなく、浮遊監視機、誘導車、交通管制器までがマザー・コンピュータにコントロールされてしまっている。
反撃のチャンスは今だ！



シミュレーションゲーム ユーボート

FM-7 PC-8001mkII　定価3,800円

1941年4月1日未明、ドイツ潜水艦U96はビーゴ港から大西洋上の敵艦船攻撃に向けて出撃していった。
ドイツ潜水艦U96の操作と魚雷による輸送船攻撃。そしてお互いに相手を見ることもなく一瞬の迷いが生死を分けてしまう。

マイコンソフト

お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。

マイコンBASICマガジン 6月号目次

©マイコンBASICマガジン６月号
第３巻 第６号
昭和59年５月25日印刷
昭和59年６月１日発行
特別定価 350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田１−11−15 郵便番号141 電話 東京(03)445−6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その23

プログラム㊙テクニック公開シリーズ第5弾!!

丹治佐一の「グラフィック万才! パート2」

――キャラクタ移動の時のテクニック――

丹治 佐一

パソコンでゲームを作るのなら，オリジナル・キャラクタを作って，それを動かしたいものです。そこで今回の特集は，3月号の移植テク「グラフィック万才!」に引き続き，画面データを配列変数に組み込んだり，それを表示する命令をさらに利用して，画面に表示させたキャラクタを移動させるテクニックを考えます(3月号の移植テクも，あわせて見てください)。

また，今回はPC－8801/mkIIを使用してみました。命令の使用方法は，**第1表**に示しておきます。

PC-8801/mk IIでキャラクタ・データの表示は？

3月号の移植テクで，山崎宏文氏がオリジナル・キャラクタの作りかたを説明してくれましたね。覚えてますか？その中では，PC－8801/mk II についても説明されていたのですが，FM7/8/11とはデータの構造が違うため，ニャームコを表示させるためのプログラムを，そのまま使うことはできませんでした。

そこで，キャラクタ・データをプログラムで生かすためのデータ表示プログラムを，載せることにしました。

これは，PUT@(プット・アット)，GET@(ゲット・アット)命令のデータを表示させるプログラムで，PC－8801/mk II 以下のパソコンでも利用することができると思います(ポイントは，3月号の移植テクを参照)。

プログラムで生かす…なんて書きましたが，早い話はRUNするとわかります(**リスト1**)。

実行するとニャームコの絵が表示され，続いてDATA文(?)が表示されます。この表示されたBASI

《第1表》画面データの読み込みと表示の命令

●画面データを配列変数に読み込む

NEC PC－8801/mkII

GET@(X0, Y0)－(X1, Y1),配列変数名

シャープ X1

GET@(X0,Y0)－(X1,Y1),変数配列名,パレット・コード

↑ 省略するとテキスト画面のデータを読み込む

配列変数の必要数は

グラフィックの場合⇒INT((ABS(X0－X1)+1)*(ABS(YO－Y1)+1)+7)/8*2

↑ 整数型配列の場合

●読み込んだデータを表示させる

NEC PC－8801/mkII

PUT@(X0,Y0),配列変数名,機能

シャープ X1

PUT@(X0,Y0)－(X1,Y1),配列変数名,機能,パレット・コード

PC－8801及びX1の機能(配列変数内のデータと画面のデータとをビットごとに論理演算する)

PSET	ビットが1のとき点を打ち，0のとき消す
PRESET	ビットが1のとき点を消す
XOR	ビットが1のとき反転する
OR	ビットが1のとき点を打つ
AND	ビットが0のとき点を消す
NOT	ビットが1のとき点を消し0のとき点を打つ

《リスト1》ニヤームコのデータ表示プログラム

```
100 REM  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF
110 DATA 00000000022000000220000000000000
120 DATA 00000002222220022222200000000000
130 DATA 00000002222222222222200000000000
140 DATA 00000022222222222222220000000000
150 DATA 00000022777700220077772200000000
160 DATA 00000066666666006666666600000000
170 DATA 66006666666666666666666666000066
180 DATA 66226666666666666666666666222266
190 DATA 66222222226666660066662222222266
200 DATA 00002222222551111115522222220000
210 DATA 00000022222551111115522222200000
220 DATA 00000022222255115522222222000000
230 DATA 00006666222222552222222222000000
240 DATA 00662222662222222222666622000000
250 DATA 00662222660022222266666666000000
260 DATA 00006666660000000066666666000000
270 '
280 SCREEN 0,0:CONSOLE ,,,1:CLS 3
290 XD=32:YD=16:ED=((XD+7)¥8)*YD*3+4:ED=ED/2
300 DIM D%(ED)
310 FOR Y=0 TO YD-1
320 READ A$
330 FOR X=0 TO XD-1
340 CO=VAL(MID$(A$,X+1,1))
350 PSET(X,Y),CO
360 NEXT:NEXT
370 GET@(0,0)-(XD-1,YD-1),D%
380 '
382 '    Disp Data
383 '
390 AD=3000:CT=0
400 PRINT AD;"DATA ";
410 FOR A=0 TO ED
420 D$=STR$(D%(A)):IF D%(A)>=0 THEN D$=RIGHT$(D$,LEN(D$)-1)
430 PRINT D$;:IF A=ED THEN PRINT:GOTO 450
440 CT=CT+1:IF CT>10 THEN CT=0:PRINT:AD=AD+10:PRINT AD;"DATA "; ELSE PRINT",";
450 NEXT
460 END
500 REM =========================
510 REM       DISP GET@ DATA
520 REM For PC-8801mkII or PC-8801
530 REM         Copyright
540 REM 1984/3/25 By Saichi-tanji
550 REM =========================
```

(100～260行) キャラクタデータ 32×16ドット (数字は色を示す)

(270行) 横のドット数・縦のドット数 の指定で以下すべて

(290行) 整数型配列は2, 単精度型配列は4とする

(290行) 配列変数の必要数を求める(PC88以外は3月号参照)

(290行 (XD+7)¥8) 整数の除算 INT((XD+7)/8+0.5)と同じ

(290行 *3) カラーモード時 白黒モード時は2とする

(320行) キャラクタデータを読む

(350行) 画面にデータを表示

(310～360行) キャラクタデータを画面に表示

(370行) 配列変数D%に画面データを読み込む

(380～460行) GET@で取り込んだデータをDATA？文で要求

(390行) 表示させるDATA文の始めの行番号

(420行) PC88では表示させた文字の前に1文字の空白を入れるため，それを取る

(440行) 1行のデータ数

Cプログラムのような DATA文は，実はプログラムではなく，絵を表示するためのデータを，BASICプログラムのDATA文に入れるように表示させたものなのです(**写真3**)。

せっかくパソコンを使うのですから，データ作成もパソコンにやらせてしまおうということで作ったものです。これでデータ入力時のミスもなくなるし，短時間でキャラクタが作れるのです。

話をもとにもどして，このままではただ表示させただけですから，プログラムではありません。そこで，パソコンのエディタを利用して出力させてみましょう(ポイントですぞ！)。

まずカーソルを，表示させているDATA文の行の頭にもってきて，リターン・キー(⏎, RETURN, RET, CR など)を押せばOK！ 最近のパソコンは，リターン・キーを押すと，そのカーソルの行から行の最後まで読み込んでくれるのです(**写真4**)。

この作業を，表示されているものすべての行でくり返せば，プログラム用のデータ文が完成です(**写真5**)。

あとは不要なデータ作成プログラムを消し，データを使うためのプログラムを入れます。

バックに絵があるときの移動

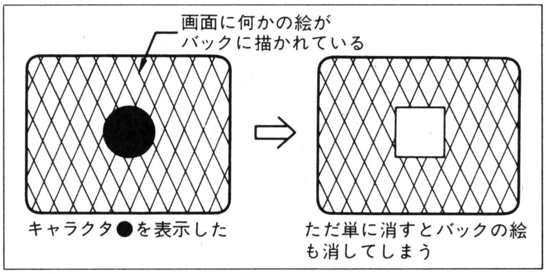
ゲームなどでは，バックに絵が表示されているのが普通で，その上をキャラクタが動き回りますね。

バックに何も表示されなければ特に問題はないのですが，そうでないと，キャラクタを移動させるときに問題が出てきます。

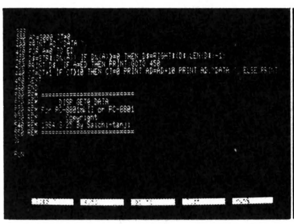
なぜなら，移動のときは表示させたキャラクタを消す必要があり，ただ単に消すとバックの絵まで消してしまうからです(**第1図**)。

またPUT@(プット・アット)文を用いての表示のときも，注意が必要です。**リスト2**では，ひし形の模様を画面全体に表示させ，その上にPUT@文のPSET，OR，XORといった機能を用いて表示を行ないます(**写真6**)。

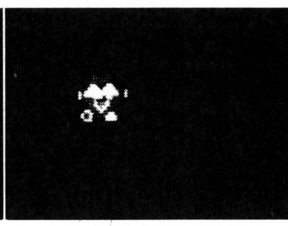
バックに何もなければPSET機能でもOKなのですが，バックが表示されていると，黒の部分でバックを消していきます(四角くバックがぬけているので，わかると思う)。またORを用いた場合は，バックの模様とうまく合って表示されています。XORでは，バックと重なった部分だけ色が変わっています。



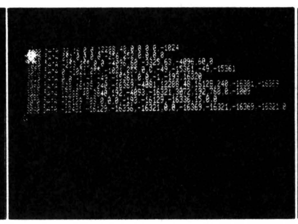
《第1図》画面データの読み込みと表示の命令



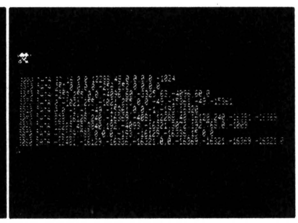
《写真1》リスト1を実行する。プログラムの終りに注目！



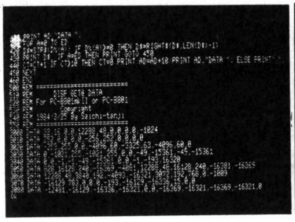
《写真2》キャラクタ・データがドットとして表示される ©㈱ナムコ



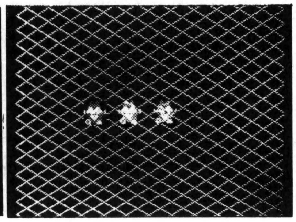
《写真3》GET@文で読んだデータがDATA文(？)のように表示される



《写真4》表示されたDATA文(？)の頭にカーソルを移動させ，リターン・キーでその表示を読み込む



《写真５》行番号3000からプログラムとしてＤＡＴＡ文がくっついた



《写真６》機能を変えて表示させた。左からＰＳＥＴ，ＯＲ，ＸＯＲ機能

《リスト２》ひし形模様の上に表示するプログラム

```
100 SCREEN 0,0:CONSOLE ,,,1
110 DIM D%(100),B%(100)
120 FOR A=0 TO 97
130 READ D%(A)
140 NEXT
150 '
160 CO=4
170 FOR A=0 TO 200 STEP 10
175 A3=A*3.2
180 LINE(A3,0)-(640,200-A),CO:LINE-(640-A3,200),CO
200 LINE-(0,A),CO:LINE-(A3,0),CO
220 NEXT
230 '
300 PUT@(100,100),D%,PSET
310 PUT@(150,100),D%,OR
320 PUT@(200,100),D%,XOR
330 END
2999 '
3000 DATA 32,16,0,0,12288,48,0,0,0,0,-1024
3010 DATA 252,0,0,0,0,-256,252,0,0,0,0
3020 DATA -253,255,0,0,-4096,60,-3325,63,-4096,60,0
3030 DATA 0,-1021,255,-1021,255,0,0,-49,-15361,-49,-15361
3040 DATA 0,0,-1,-1,-49,-15361,0,0,-1,-193,16320
3050 DATA 828,16128,240,-16369,-4081,12288,48,16128,240,-16381,-16369
3060 DATA 12288,48,3840,192,-4093,-16321,3072,192,768,0,-1009
3070 DATA -16129,783,0,0,0,-193,-16129,-16336,15,0,0
3080 DATA -12481,-16129,-16336,-16321,0,0,-16369,-16321,-16369,-16321,0
```

120～140 ⇐ データを配列変数に読み込む
160 ←線の色(緑)
175 ←水平方向の位置を求める(200×640の場合)
160～220 ⇐ 画面全体にひし形の模様を描く
180 LINE- ← 前の終点から線を引く(以下同じ)
300～320 異なった位置に，別々の機能でキャラクタを表示させる ⇐ 他機種では例えばPUT@A(100,100)－(131,115),D%,機能とする（この位置からデータ数を加える）
XOR ←機能
3000 横のデータ数／縦のデータ数／8ドットごとの色データ
⇩PC88用のデータ，他機種では3月号参照又はリストにより得たデータ(GET@データ)

このことから，キャラクタを表示させるには，多少色が変わるけれど，ＯＲ機能を用いて，バックとキャラクタとのＯＲを取って表示させたほうがよいようです。

◉移動を目的とすればＸＯＲを使え！

ゲームですから，表示するだけではだめで，移動することも考えて表示しなければなりません。そこで，多少バックに表示された色に影響されますが，ＸＯＲ機能を用いれば，バックの事などを考えずにすみます。

それは，ＸＯＲは１回用いるごとにデータを反転させるという特徴があります。つまり，１回目はバックの色データのため補色となるけれど，キャラクタが表示されます。そして，ふたたびＸＯＲすると，さらに反転してもとの色，すなわちバックの絵となるわけです。**リスト３**はＸＯＲ機能で何回も表示するプログラムで，**リスト２**に追加して実行します。

《リスト３》ＸＯＲ機能のプログラム

```
330 '
340 FOR A=1 TO 2
350 PUT@(100,100),D%,XOR
360 PUT@(150,100),D%,XOR
370 PUT@(200,100),D%,XOR
380 NEXT:GOTO 340
```

350～370 ―XOR機能で繰り返して表示
380→340 繰り返す

実行結果を見ると，ＸＯＲで表示したものが，きれいにバックの絵にもどることがわかります(**写真７**)。

よって表示は
ＰＵＴ＠～～，ＸＯＲ
キャラクタを消すにも
ＰＵＴ＠～～，ＸＯＲ
とします。
㊟キャラクタを消すには，必ず表示した位置と同じ位置でなければなりません。

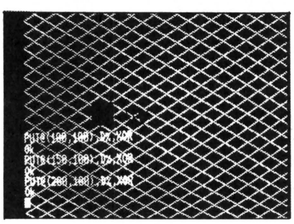
◉色をなるべく変えずに表示し，消すには

ＸＯＲ機能を用いると，確かに便利です。ただバックの色とキャラクタの色によって，カラー・ネガのように，表示される色が変わってしまいます。これではオリジナル・キャラクタをせっかく作っても，感激が半減してしまいます。

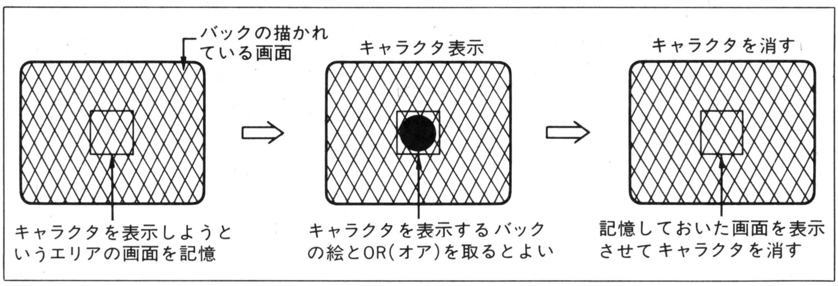
そこで，ＧＯＯＤなアイデアをひとつ！

それは，ＰＵＴ＠文で表示する前に，表示しようとするバックの絵を，ＧＥＴ＠で記憶します。そして，キャラクタをＰＵＴ＠のＯＲ機能で表示させます。

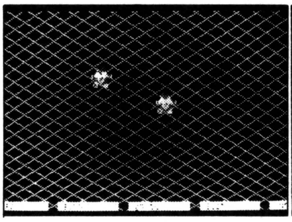
キャラクタ移動時には，表示した位置に記憶したバックの絵を表示すればよいのです。



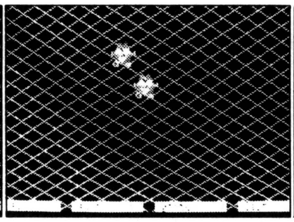
《写真７》写真６で表示させたキャラクタの上に，さらにＸＯＲ機能で表示させた



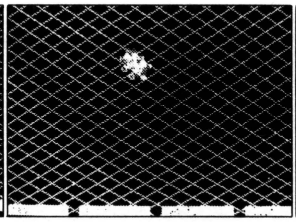
《第２図》記憶しておいたバックの絵でキャラクタを消す



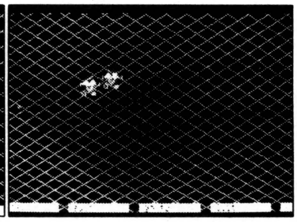
《写真8》リスト4を実行させる　ⓒ㈱ナムコ



《写真9》移動しても跡はきれいに消えている



《写真10》たとえ別のキャラクタと重なったとしても…



《写真11》前に表示されていたバックとなっている

早い話，表示しようという部分のバックを覚えておいて，消すときにはそのバックを表示させようというものです(**第2図**)。

これを使えば，バックがどんな絵であっても記憶してしまうのですから，恐いものなしですね。

そこで，この方法を利用したプログラムを参考までに載せておきます。2468キーによって，ニャームコが移動します。これでバックに関係なく，移動させることができるのがわかると思います(**リスト4**)。

《リスト4》ニャームコの移動のプログラム

```
100 SCREEN 0,0:CONSOLE ,,,1
110 DIM D%(100),B%(100)
120 FOR A=0 TO 97                    ⇐キャラクタデータを読み込む
130 READ D%(A)
140 NEXT
150 '
160 CO=4
170 FOR A=0 TO 200 STEP 10
180 A3=A*3.2                         ⇐ひし形模様を描く
190 LINE(A3,0)-(640,200-A),CO:LINE-(640-A3,200),CO
200 LINE-(0,A),CO:LINE-(A3,0),CO
210 NEXT
220 '                                ←別の位置にキャラクタを表示
230 PUT@(100,100),D%,OR              ←水平方向のキャラクタドット数
240 H=300:V=100:HD=32:VD=16          ←垂直方向のドット数    ⇩キャラクタ移動ルーチン
250 HH=H:VV=V                        ←現在表示した位置を記憶
260 GET@(HH,VV)-(HH+HD-1,VV+VD-1),B% ←表示しようとする位置のバックを記憶
270 PUT@(H,V),D%,OR                  ←キャラクタを表示
280 KY$=INKEY$:IF KY$="" THEN 280    ←キー入力があるまで行番号280でストップ
290 IF KY$="8" THEN V=V-5:IF V<0 THEN V=0
300 IF KY$="2" THEN V=V+5:IF V>199-VD THEN V=199-VD   ⇐キーの値により水平，垂直位置を5ドットずつ変化させる
310 IF KY$="4" THEN H=H-5:IF H<0 THEN H=0
320 IF KY$="6" THEN H=H+5:IF H>639-HD THEN H=639-HD   (画面の端になったとき画面の最大位置の値とする)
330 PUT@(HH,VV),B%,PSET              ←キャラクタを記憶していたバックで消す
340 GOTO 250
350 '
3000 DATA 32,16,0,0,12288,48,0,0,0,0,-1024
3010 DATA 252,0,0,0,0,-256,252,0,0,0,0
3020 DATA -253,255,0,0,-4096,60,-3325,63,-4096,60,0
3030 DATA 0,-1021,255,-1021,255,0,0,-49,-15361,-49,-15361
3040 DATA 0,0,-1,-1,-49,-15361,0,0,-1,-193,16320
3050 DATA 828,16128,240,-16369,-4081,12288,48,16128,240,-16381,-16369
3060 DATA 12288,48,3840,192,-4093,-16321,3072,192,768,0,-1009
3070 DATA -16129,783,0,0,0,-193,-16129,-16336,15,0,0
3080 DATA -12481,-16129,-16336,-16321,0,0,-16369,-16321,-16369,-16321,0
     (3000～3080: PC88用のデータ)
3090 REM ============================
3100 REM  MOVE DEMO For PC-8801mkII
3110 REM           Copyright
3120 REM  1984/3/25 By Saichi-Tanji
3130 REM ============================
```

今回はグラフィック画面のテクニックでしたが，テキスト画面をPEEK文などで読めば，テキスト画面でのゲームに応用することもできます。

◉MSX仕様のパソコンでは

さて，いままで説明してきたテクニックをMSX仕様のパソコンで行なうとすると，GET@やPUT@命令がないのでそのまま利用することはできません。しかし，MSX仕様のパソコンではスプライト機能というものがあり，これを利用すればバックに何が描かれていようと，気にすることなくキャラクタを表示することができます。

そこで，つぎにMSXでキャラクタを作成するための"スプライト・エディタ"を紹介します。

MSX用 スプライト・エディタ

MSX仕様のパソコンには，スプライトという機能があります。これはソードやタカラのM5などにもある機能で，ゲームで利用するとおもしろさが倍増します。

スプライト機能

スプライト機能というのは，表示画面の中で立体感を簡単に出せるものです。スプライト面という面が，文字などを表示するキャラクタ・パターン面の前に32枚もあります。

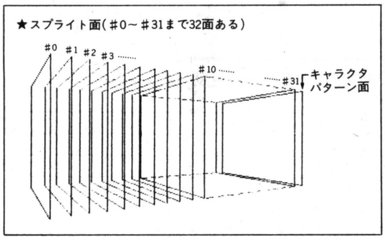
この面は，透明なフィルムが32枚も重なっていると考えれば，わかりやすいと思います。そして，その面にはスプライト・パターンという，自分で定義できるキャラクタを表示できます。ただし，一つのスプライト面には一つのスプライト・パターンしか表示することはできません。

そのスプライト画にスプライト・パターンを表示したとすると，表示画面は透明なフィルムが重なったと考えられるのですから，32面あるどのスプライトにスプライト・パターンを表示させても，位置の違いだけですべて表示されます（ただ，横に五つ以上スプライト・パターンが表示されると，それ以上のスプライト・パターンは表示されません)。

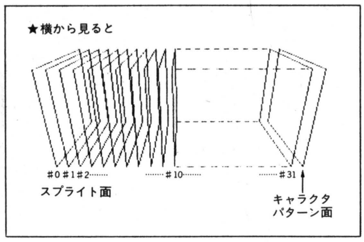
これだけでは普通のパソコンと変わらないのですが，実はスプライト面の後面になればなるほど，前面に表示されているスプライト・パターンに影響されるのです。

前面のスプライト・パターンが後面のスプライト・パターンと重なるとき，後面のスプライト・パターンは前面のパターンと重なった部分だけ，陰に隠れて表示されなくなってしまうのです。これを利用すると，立体感のある表示が可能になります。

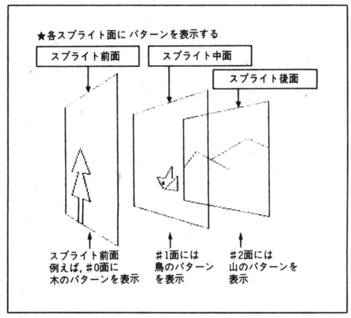
たとえば前面に木のパターンを表示して，後方には



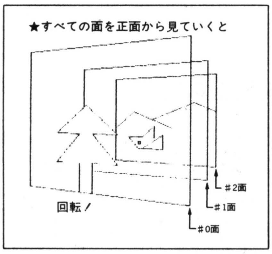
《第3図》スプライト面の構成



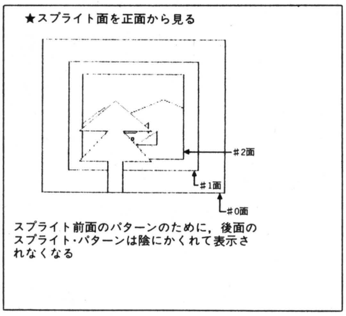
《第4図》横から見たスプライト面



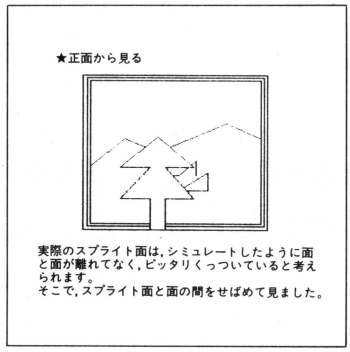
《第5図》スプライトの具体例①



《第6図》スプライトの具体例②



《第7図》スプライトの具体例③



《第8図》実際の画面ではスプライト面が重なっている▶

山を表示させる。そして，その間に鳥のパターンを表示させて移動させる。すると，鳥は常に山の前を飛んで，木と重なったときだけ鳥は見えなくなるという画面が作れるのです(**第3図〜第8図**)。

このようなスプライト機能を生かしたゲームを作りたいのなら，オリジナリティあふれるスプライト・パターンを表示させたいものです。

そこで登場するのが，この“スプライト・エディタプログラム”(**リスト7**)です。

データを使うには

このスプライト・エディタでは，すでにパターンがメモリ中に入っていれば，他のゲームなどで作られたパターンであっても，エディットすることができます。

またこのスプライト・エディタで作ったパターンも，製作後プログラムをNEWしてさらに新たにパターンを動かすプログラムを入れても，パターンは消えずに使うことができます。ただし，SCREEN文を実行すると，パターンを消してしまうので注意してください。

プログラム中にパターン・データを入れる場合は，エディタ中に表示されるデータをひかえておき，DATA文中でそのデータを入れ，READ文でつぎつぎにデータを読んでSPRITE$命令に入れるか，CHR$をデータ数だけ使い，直接SPRITE$命令に入れる方法が考えられます。

スプライト・エディタの使いかた

このスプライト・エディタ・プログラムは，MSX仕様のマシーンであれば，どの機種でも使用することができます。

プログラム・リストを打ち込んだら，取りあえずカセットにセーブしておきましょう。その後，RUNさせます。

スタートさせると，エディットしようとするスプライト・パターンの大きさを聞いてきます。パターンの大きさは8×8と16×16ドットの2種類があり，8×8ドットの大きさだと256個のパターンが作れ，16×16ドットの大きさでは64個しか作れません。

パターンを表示させるときは，2倍に拡大させるモードがありますから，それを考えに入れてパターンの大きさを選びます。8×8ドットのときは[1]，16×16ドットのときは[2]のキーを押します(**写真12，14**)。

またこのプログラムでは，エディットを途中で中断し，ふたたび実行させたとき，前にエディットしてい

たときの状態を，入力時に示してくれるようになっています。

ちょうど大きさを入力する時のカーソルの下に表示された数がそれで，前の状態のままで実行するのであれば RETURN キーだけを押せば，その数が入力されて前の状態に簡単にもどせます。

つぎに，データをクリアするのかを聞いてきます。Yのときはデータを消し，Nのときはクリアせずにエディタに入れます（前の入力において，再実行などで大きさを変えたときは，強制的にデータをクリアします）。

また，初めてプログラムを実行するときは，Yを入力してデータをクリアしてください。これで，エディタがスタートします。

スプライト・エディタのコマンドと操作法

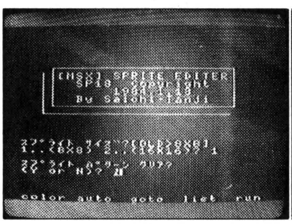
それでは，スプライト・エディタのコマンドと，その使いかたを説明することにします。

●基本的操作（エディット）

まず点を打ちたいパターン部分まで，カーソル・キーで移動させ，スペース・バーを押して点を打つというくり返しです。このとき，リアル・サイズ表示エリアには，実際にパターンを表示させたときの絵が表示されます。

スペース・バーは，点を打つか点を消すかの二つの機能があり，カーソルの下に点がなければ点を打ち，表示されていれば消します。またこの処理を実行中は，カーソルの色が緑から赤に変わり，処理中であることを示します。

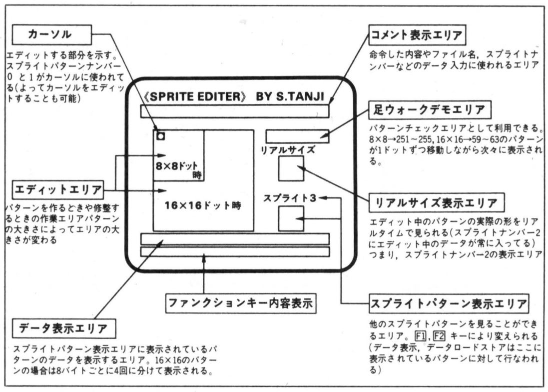
このとき，たとえばカーソルを何回も移動させたりすると，キーの内容だけキー・バッファに入り，すぐ実行されません。そして，処理後そのキー・バッファに入ったキー内容を実行しだすので，自分が思った以上にカーソルが動いたりします（特に16×16ドットのエディット時に言えますので注意してください）。



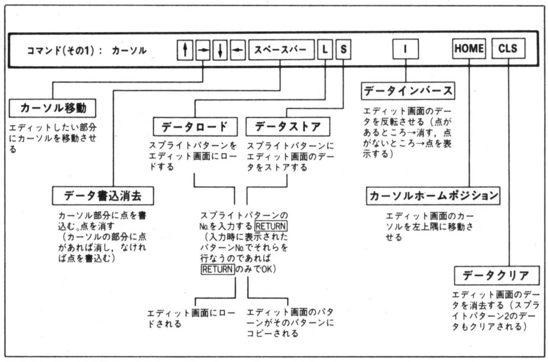
《写真12》スプライト・サイズを入力する。1で8×8ドット指定



《写真13》8×8ドット時のスタート画面



《第9図》表示画面の内容



《第10図》スプライト・エディタのコマンド1

●データのロードとストア

エディット・エリアでエディットしているパターンは，スプライト・パターン＃2を直接エディットしています。

そして，製作したパターンは，8×8ドットの場合0～255，16×16ドットの場合0～63までのパターン・ナンバーのどれかに入れることができます。

たとえばエディットしたパターンは，スプライト・パターンの5にしようとすればSキーを押し，データ・ストアのモードにします。コメント表示エリアにはストアしようとするパターン・ナンバーを聞いてくるので，5 RETURN とすればOK。さらにそのパターンの一部を変えて，ふたたび別のパターン・ナンバーにストアすれば，アニメーションのような動きのある連続的なパターンが作れます。

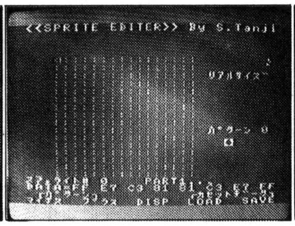
また，前に作ったパターンを，ふたたびエディットする場合は，Lキーを押してデータをロードさせます。この時も，ストア同様にロードしたいパターン・ナンバーを入力し，RETURN キーを押せば，エディット・エリアにパターンがロードされます（写真15）。

●I：データ・インバース

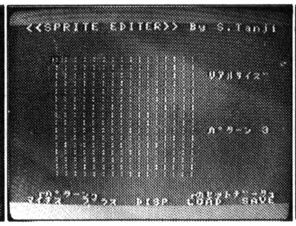
エディット・エリアに表示されているデータを，白黒反転させます。つまり，点があるところを消し，な



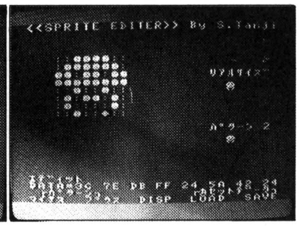
《写真14》16×16ドットのエディタは，スタート時に[2]のキーを押す



《写真15》[L]キーを押すと，スプライト・パターンをロードできる



《写真16》[0]を押し，パターン0をロードする



《写真17》インベーダのパターンを作る。[F 3]キーを押し，データを表示させた

いところに点を打ちます。

> ㊟スプライト・エディタ中では，スプライト・ナンバー0と1がカーソルに，2がリアル・サイズの表示に使われます。さらに，8×8ドットでは251～255，16×16ドットでは59～63のパターン・ナンバーが，足のウォークデモに使われています。
>
> 逆に言えば，ナンバー0と1にストアすれば，交互に表示されるので，その動きのパターン・チェックに使え，パターン251～255（59～53）にストアすれば，移動させながらパターンがつぎつぎに変ってゆく動きのチェックをすることができます。

● [HOME]：ホーム・ポジション

カーソルを，エディット・エリアの左上隅に持ってきます。

● [CLS]：データ・クリア

エディット・エリアのデータを消します。このとき，パターン・ナンバー2のデータもクリアされます。

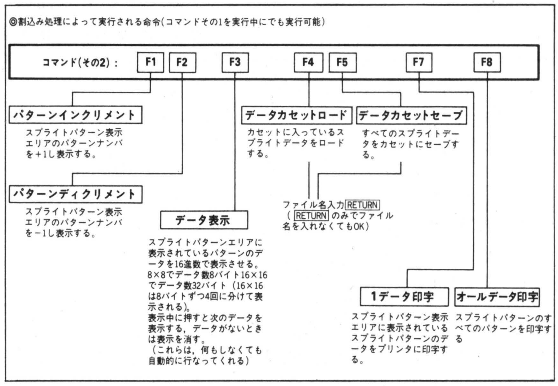
●パターン・インクリメントとディクリメント

パターン表示エリアでは，すでに作られているパターンを見ることができます。そして，エリアに表示されるパターン・ナンバーの増減は，[F 1]，[F 2]キーによって行なえます。

[F 1]を押せば増加していき，[F 2]を押せば減少していきます（押し続ければ高速で増減できる）。

さらに，このエリアに表示されているパターン・ナンバーは，ロードとかストアなどでナンバー入力時にカーソルの下に現れる数と同じです。そのため，この[F 1]，[F 2]キーにより，ロードやストアしようとするパターン・ナンバーを探し，[L]や[S]キーを押せばこのパターン・ナンバーが入力できる状態になっているわけです。あとは[RETURN]キーを押すだけで，ロード，ストアがスピーディに行なえます。

●データ表示



《第11図》割込み処理で実行される命令(コマンドを実行中でも実行可能)

製作したデータを見るときは，[F 3]キーを押します。表示されるデータは，スプライト・パターン表示エリアに表示されているパターンが出ます(**写真17**)。

そこで，エディット中のデータを見るには，♯2のパターンを表示させて，[F 3]キーを押せばOKです。ただし，押した時点のパターンに対してデータを表示するので，表示中にエディットしてもデータは変化しません。ふたたび[F 3]キーを押して見てください。

[F 3]キーは，一度押すと，8×8ドット時は8バイトの16進データが表示され，しばらくすると消えます。16×16ドット時は，32バイトの16進データを8バイトずつ4回に分けて表示され，最後に表示を消します。

[F 3]をつぎつぎに押すことで，その動作を押すごとに実行させられます。

●カセットへのデータのロードとセーブ

作ったデータは，カセットにセーブすることもできます。[F 4]キーを押すとカセットからのデータをエディタにロードし，[F 5]を押せばカセットにセーブします。

使いかたは，[F 4]または[F 5]キーを押し，ファイル名を入れます（入れたくなければ[RETURN]キーのみでOK）。

このとき，テープをスタートさせて[RETURN]

キーを押して，ファイル名を入れると実行を始めます。

●データのプリンタ出力

プリンタを接続し [F7] キーを押すと，スプライト表示エリアに表示してあるパターンのデータをプリンタに出力します。[F8] キーを押すと，すべてのパターンのデータを最初から最後まで出力します。

《リスト5》スプライト・データを表示するプログラム

```
100 SCREEN1,0
110 B$=""
120 FOR A=1 TO 8 ←8コ分のデータを読む
130 READ A$
140 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))        ⇦データを書込むルーチン
150 NEXT A
160 SP=1:REM SPRITE NO.
170 SPRITE$(SP)=B$
180 PUT SPRITE0,(100,150),15,SP     ⇦表示する
500 DATA 3C,7E,DB,FF,24,5A,42,24
         ↑
         └スプライト・エディタで作ったデータ
```

《リスト6》スプライト・データを表示するプログラム

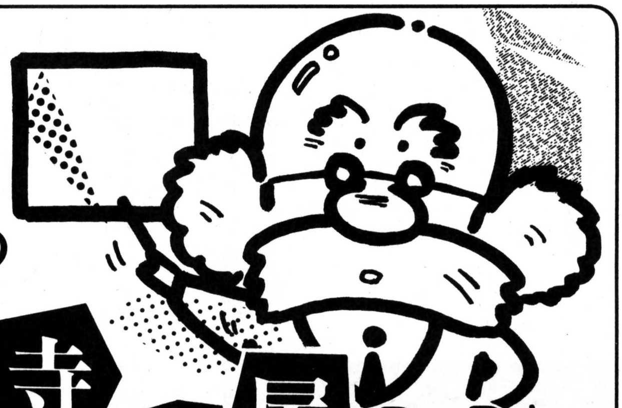
```
100 SCREEN1,0
110 SP=1
120 SPRITE$(SP)=CHR$(60)+CHR$(126)+CHR$(219)+CHR$(255)+CHR$(36)+CHR$(90)+CHR$(66
)+CHR$(36)
130 PUT SPRITE0,(100,150),15,SP
```

スプライト・エディタで得た16進データを10進に直して書込む（各データ）

《リスト7》スプライト・エディタ・プログラム

```
100 CLEAR 1000:DIM D%(15,15),D$(31),E$(31):SR=3:DE=6
110 ON INTERVAL=10 GOSUB 2530
120 HF=170:CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE0,5
130 PRINTSPC(2)"┌──────────────────┐"
140 PRINTSPC(2)"│┌[MSX] SPRITE EDITER┐│"
150 PRINTSPC(2)"││  SP18  Copyright  ││"
160 PRINTSPC(2)"││     1984.1.18     ││"
170 PRINTSPC(2)"││  By Saichi-Tanji  ││"
180 PRINTSPC(2)"│└──────────────────┘│"
190 PRINTSPC(2)"└────────────────────┘"
200 FOR T=1 TO 1000:NEXT
210 LOCATE 0,15:PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｻｲｽﾞ?";
220 SZ=VDP(1)AND2:IF SZ=0 THEN SZ=1
230 S1=SZ:PRINT"[OLD>";:IF S1=1 THEN PRINT"8X8]" ELSE PRINT"16X16]"
240 PRINT"1..(8X8) 2..(16X16) ";SZ
250 LOCATE19,16:INPUT SZ
260 IF SZ<1 OR SZ>2 THEN 250
270 G=(SZ-1)*8:GG=7:GS=255:IF SZ=2 THEN GG=31:GS=63
280 IF S1<>SZ THEN A$="Y":GOTO310
290 A$="N":PRINT:PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾊﾟﾀｰﾝ ｸﾘｱ?":PRINT"(Y or N)  ";A$
300 LOCATE8,19:INPUT A$
310 IF A$="Y" OR A$="y" THEN SCREEN1,(SZ-1)*2
320 PUTSPRITE0,(0,208)
330 CLS:F1=1:GOSUB2620:INTERVAL ON
340 SP$=STRING$(32,CHR$(0)):SPRITE$(2)=SP$
350 PUT SPRITE1,(190,60),15,2
360 PUT SPRITE2,(190,116),15,SR:CP=0
370 LOCATE 0,0:PRINT "<<SPRITE EDITER>> ";B1$
380 KEY1,"ﾏｲﾅｽ":KEY2,"ﾌﾟﾗｽ":KEY3,"DISP":KEY4,"LOAD":KEY5,"SAVE"
390 KEY6,"":KEY7,"PRONE":KEY8,"PROUT":KEY9,"":KEY10,""
400 LOCATE1,22:PRINT"ﾒﾊﾟﾀｰﾝY";:LOCATE18,22:PRINT"ﾒｶｾｯﾄﾃﾞｰﾀY";
410 IF CP=1 THEN SP=2:SW=SP:GOSUB1070:CP=0:GOTO520
420 '
430 '     <<ｴﾘｱ DISP>>
440 '
450 FOR H=3 TO 2+SZ*8
460 D$(H-3)=CHR$(0)
470 FOR V=4 TO 3+SZ*8
480 LOCATE H,V
490 PRINT ":"
500 GOSUB750:D%(H-3,V-4)=0
510 NEXT:NEXT
520 LOCATE 20,6:PRINT"ﾘｱﾙｻｲｽﾞ "
530 LOCATE 20,13:PRINT"ﾊﾟﾀｰﾝ";SR
540 PUT SPRITE2,,,SR
550 ON KEY GOSUB 1480,1410,2270,1840,1680,,2480,2110
560 KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON:KEY(4)ON:KEY(5)ON:KEY(7)ON:KEY(8)ON
570 '
580 '    <<MAIN ROUTINE>>
590 '
600 H=3:V=4
610 GOSUB 750
620 A$=INKEY$:IF A$="" THEN610
630 IF A$=CHR$(29) THEN H=H-1:IF H<3 THEN H=10+G
640 IF A$=CHR$(28) THEN H=H+1:IF H>10+G THEN H=3
650 IF A$=CHR$(30) THEN V=V-1:IF V<4 THEN V=11+G
660 IF A$=CHR$(31) THEN V=V+1:IF V>11+G THEN V=4
670 IF A$=" " THEN GOSUB 850:GOTO 610
680 IF A$=CHR$(12) THEN ZZ=FRE(""):GOTO340
690 IF A$=CHR$(11) THEN ZZ=FRE(""):GOTO600
700 IF A$="L" OR A$="l" THEN ZZ=FRE(""):GOSUB 1040
710 IF A$="S" OR A$="s" THEN ZZ=FRE(""):GOSUB 1280
720 IF A$="I" OR A$="i" THEN ZZ=FRE(""):GOSUB 1570
730 GOTO 610
740 '
750 '     <<ｶｰｿﾙ DISP>>
760 '
770 TM=TM+1:SP=0
780 IF TM>0 THEN SP=1
790 IF TM>10 THEN TM=-11
800 PUT SPRITE0,(H*8+15,V*8-1),2,SP
810 IF DE>=5 THEN RETURN
820 IF TIME>=600 THEN TIME=0:DE=DE+1:GOSUB 2300
830 RETURN
840 '
850 '    <<DATA WRITE>>
860 '
870 PUT SPRITE0,,8
880 DH=H-3:DV=V-4:LOCATE H,V
890 DT=0:IF D%(DH,DV)=0 THEN DT=1:PRINT"":GOTO 910
900 PRINT ":"
910 D%(DH,DV)=DT
920 '
930 '    <<DISP SPRITE>>
940 '
950 D$="":E=0:F=0:IF DH>7 THEN E=16:F=8
960 FOR A=0 TO 7
970 D$=D$+RIGHT$(STR$(D%(A+F,DV)),1)
980 NEXT A:D$(DV+E)=CHR$(VAL("&B"+D$))
990 SS=DV+E+1:S$="":IF SS=1 THEN 1000 ELSE S$=LEFT$(SP$,SS-1)
1000 SP$=S$+D$(DV+E)+MID$(SP$,SS+1,GG-SS+2)
1010 SPRITE$(2)=SP$:IF SR=2 THEN PUT SPRITE2,,,SR
1020 PUT SPRITE0,,2:RETURN
1030 '
1040 '  <<DATA LOAD>>
1050 '
1060 LOCATE 0,1:PRINT "ﾛｰﾄﾞ ";:GOSUB 1330
1070 HH=H:VV=V:SP$=SPRITE$(SP):LG=LEN(SP$)
1080 FOR A=1 TO LG
1090 D$(A-1)=MID$(SP$,A,1):E$=BIN$(ASC(D$(A-1)))
1100 E$(A-1)=STRING$(8-LEN(E$),"0")+E$
1110 NEXT A
1120 FOR A=3 TO (LG/SZ)+2
1130 FOR B=4 TO (LG/SZ)+3
1140 DH=A-3:DV=B-4:H=A:V=B:GOSUB 750
1150 E=0:F=0:IF DH>7 THEN E=16:F=8
1160 D%(DH,DV)=VAL(MID$(E$(DV+E),DH-F+1,1))
1170 IF IV=0 THEN 1200
1180 DA=D%(DH,DV):IF DA=1 THEN DA=0 ELSE DA=1
1190 D%(DH,DV)=DA
1200 LOCATE A,B
1210 IF D%(DH,DV)=1 THEN PRINT"" ELSE PRINT":"
1220 NEXT:NEXT
1230 SPRITE$(2)=SP$
1240 H=HH:V=VV:RETURN
1250 '
1260 '     <<DATA SAVE>>
1270 '
1280 LOCATE0,1:PRINT "ｾｰﾌﾞ ";:GOSUB 1330
1290 SPRITE$(SP)=SP$
1300 IF SR=SP THEN PUTSPRITE2,,,SR
1310 RETURN
1320 '
1330 ' <<INPUT SPRITE NO.>>
1340 '
1350 S$=STR$(SR):PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾅﾝﾊﾞｰ";S$
1360 LOCATE 16,CSRLIN-1:INPUT S$
1370 IF VAL(S$)<0 OR VAL(S$)>GS THEN LOCATE 5,1:GOTO1330
1380 SP=VAL(S$):SR=SP:LOCATE0,1:PRINT SPC(30)
1390 GOSUB1530: RETURN
1400 '
1410 '  <<ﾊﾟﾀｰﾝ INC.>>
1420 '
1430 KEY(1)OFF
1440 SR=SR+1:IF SZ=2 AND SR>63 THEN SR=0
1450 IF SZ=1 AND SR>255 THEN SR=0
1460 GOTO1530
1470 '
1480 '  <<ﾊﾟﾀｰﾝ DEC.>>
1490 '
1500 KEY(2)OFF
1510 SR=SR-1:IF SZ=1 AND SR<0 THEN SR=255
1520 IF SZ=2 AND SR<0 THEN SR=63
1530 LOCATE25,13:PRINT SR;" "
1540 PUTSPRITE2,,,SR
1550 KEY(1)ON:KEY(2)ON:RETURN
1560 '
1570 '     << INVERSE >>
1580 '
1590 LOCATE 0,1:PRINT"<INVERSE>"
1600 SP=2:IV=1:GOSUB 1070
1610 S8=SZ*8-1:IV=0
1620 FOR DH=0 TO S8 STEP S8
1630 FOR DV=0 TO S8
1640 TM=TM+3:GOSUB750:GOSUB 930
1650 NEXT:NEXT
1660 LOCATE0,1:PRINT SPC(40):RETURN
1670 '
1680 ' <<CASSETTE SAVE>>
1690 '
1700 LOCATE0,20:PRINT SPC(58):DE=5
1710 KEY(5)OFF:LOCATE0,1:PRINT "<DATA SAVE>":SW=SR
1720 GOSUB2030:ES=255:LL=8:IF SZ=2 THEN ES=63:LL=32
1730 OPEN FM$ FOR OUTPUT AS#1
1740 FOR TT=0 TO ES
1750 RR$=SPRITE$(TT):SR=TT:GOSUB1530
1760 LOCATE 5,20
1770 FOR A=1 TO LL
1780 RT$=MID$(RR$,A,1)
1790 PRINT#1,ASC(RT$)
1800 IF RT$<=CHR$(31) OR RT$=CHR$(127) THEN PRINT"#"; ELSE PRINT RT$;
1810 NEXT:NEXT
1820 CLOSE:GOTO1980
1830 '
1840 ' <<CASSETTE LOAD>>
1850 '
1860 LOCATE0,20:PRINT SPC(58):DE=5
1870 KEY(4)OFF:LOCATE0,1:PRINT"<DATA LOAD>":SW=SR
1880 GOSUB2030:ES=0:LL=8:IF SZ=2 THEN LL=32
1890 OPEN FM$ FOR INPUT AS#1
1900 IF EOF(1) THEN CLOSE:GOTO 1980
1910 LOCATE5,20
1920 RR$="":FOR A=1 TO LL
1930 INPUT#1,MM:RR$=RR$+CHR$(MM)
1940 IF MM<=31 OR MM=127 THEN PRINT"#"; ELSE PRINTCHR$(MM);
1950 NEXT:SPRITE$(ES)=RR$:SR=ES:GOSUB1530
1960 ES=ES+1
1970 GOTO 1900
1980 LOCATE0,1:PRINT SPC(80)
1990 LOCATE0,20:PRINT SPC(50)
2000 KEY(4)ON:KEY(5)ON:CP=1
2010 ZZ=FRE(""):SR=SW:GOSUB1530:RETURN370
2020 '
2030 ' <<INPUT FILE NAME>>
2040 '
2050 DV$="CAS:"
2060 FM$="":INPUT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ";FM$
2070 IF FM$="" THEN FM$=" "
2080 FM$=DV$+FM$:LOCATE0,20:PRINT"DATA="
2090 RETURN
2100 '
2110 '  <<DATA PRINTOUT>>
2120 '
2130 LOCATE0,20:PRINT SPC(58)
2140 LOCATE0,1:PRINT"<DATA PRINTOUT>":LS=0:PD=0
2150 ES=255:LL=8:IF SZ=2 THENES=63:LL=32
2160 FOR A=LS TO ES
2170 LG=LEN(STR$(A))
2180 LPRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄ#";A;SPC(4-LG):CU=0
2190 FOR B=1 TO LL
2200 RR$=HEX$(ASC(MID$(SPRITE$(A),B,1))):IF LEN(RR$)=1 THEN RR$="0"+RR$
2210 LPRINT RR$;" ";:IF B=LL THEN LPRINT "
2220 CU=CU+1:IF CU>=8 AND B<>LL THEN CU=0:LPRINT CHR$(10);SPC(12);
2230 NEXT:NEXT:CLOSE
2240 IF PD=1 THEN RETURN
2250 TIME=1000:DE=0:LOCATE0,1:PRINT SPC(40):RETURN
2260 '
2270 '    <<DATA DISP>>
2280 '
2290 TIME=0:IF DE>=5 THEN ST=SR:DE=1 ELSE DE=DE+1
2300 LOCATE0,20:IF ST=2 THEN PRINT"ｴﾃﾞｨｯﾄ" ELSE PRINT"ｽﾌﾟﾗｲﾄ#";ST
2310 BT$=SPRITE$(ST)
2320 IF SZ=2 THEN 2340
2330 IF DE=1 THEN 2410 ELSE DE=5:GOTO 2400
2340 LOCATE13,20:PRINT"PART";
2350 ON DE GOTO 2360,2370,2380,2390,2400,2400
2360 PRINT"1...":GOTO2410
2370 PRINT".2..":GOTO2410
2380 PRINT"..3.":GOTO2410
2390 PRINT"...4":GOTO2410
2400 LOCATE0,20:PRINTSPC(58):RETURN
2410 LOCATE0,21:PRINT"DATA=";
2420 IF SZ=1 THEN 2430
2430 FOR AC=1 TO 8
2440 EX$=HEX$(ASC(MID$(BT$,AC+8*(DE-1),1))):IF LEN(EX$)=1 THEN EX$="0"+EX$
2450 PRINT EX$;" ";
2460 NEXT:RETURN
2470 '
2480 ' <<1DATA PRINT OUT>>
2490 '
2500 LS=SR:ES=SR:PD=1
2510 LL=8:IF SZ=2 THEN LL=32
2520 GOTO2160
2530 '
2540 '    <<WALK DEMO>>
2550 '
2560 PUT SPRITE4,(HF,32),15,AF
2570 HF=HF+F1:IF HF>240 THEN F1=-1
2580 IF HF<175 THEN F1=1
2590 AF=AF+1:IF AF>GS THEN AF=GS-4
2600 RETURN
2610 '
2620 '    <<DATA SET>>
2630 '
2640 FOR A=1 TO 7
2650 READ AA:B$=""
2660 FOR B=1 TO 8
2670 READ C$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+C$))
2680 NEXT B
2690 IF AA<10 THEN 2700 ELSE IF SZ=1 THEN AA=AA+241:AF=251:GS=255 ELSE AA=AA+49:
AF=59:GS=63
2700 SPRITE$(AA)=B$
2710 NEXT A
2720 B1$="":FOR A=1 TO 10:READ C$:B1$=B1$+CHR$(VAL("&H"+C$)):NEXT
2730 RETURN
2740 DATA0,FF,E7,C3,81,81,C3,E7,FF
2750 DATA1,00,7E,66,42,42,66,7E,00
2760 DATA10,00,00,00,00,00,40,85,66
2770 DATA11,00,00,00,40,80,40,28,0E
2780 DATA12,00,20,40,20,10,00,10,1C
2790 DATA13,00,08,10,08,04,00,20,38
2800 DATA14,00,00,00,00,0A,0C,40,70
2810 DATA42,79,20,53,2E,54,61,6E,6A,69
3000 '====================
3010 ' <MSX> SPRITE EDITER
3020 ' SP18   Copyright
3030 '  1984.1.12 PM05:07
3040 '    By Saichi-Tanji
3050 '====================
```

連載 Dr.Dのマシン語寺小屋 Dr.Dとその子分



4方向スクロールにチャレンジ!……の巻

早いもので，この『マシン語寺小屋』も3回目となりました。これまでに逆スクロール，横スクロールとやってきましたが，今回はスクロールのまとめとして，4方向のスクロール（上下左右）を行なって，復習をしてみましょう。

プログラムは，キーを押すと上下左右にスクロールするというものです。

スクロールのまとめ

スクロールには，**第1図**のような種類がありました。この他にも，ななめのスクロールもありますが，これはみなさんが考えてみてください。上下左右のスクロールを，ちょこちょこと変えるだけでできるんです。

さて，上下左右それぞれのスクロールですが，また例によって5×4画面（**第2図**）で説明すると，**第3図**のようになります。左右のスクロールは，1行ずつずらしていく方法もありますが，今回は上下スクロールとの関係がわかりにくいと困るので，あげませんでした。

第3図を見て，なにか気がつきませんか？ 違いは，少ししかないですね。初めと最後のXの値と，Xを増やすか減らすか，それにXの中身をどこに入れるかの，たったこれだけです。

これを見ただけでよく分らない人は，実際にマス目を書いて，その上で動かしてみてください。すぐわかると思います。

```
10  CLS
20  INPUT  A
30  C=A*8
40  PRINT  C
50  GOTO  10
60  END
```
もとの画面

⇒

```
20  INPUT  A
30  C=A*8
40  PRINT  C
50  GOTO  10
60  END
```
スクロール

```

10  CLS
20  INPUT  A
30  C=A*8
40  PRINT  C
50  GOTO  10
```
逆スクロール

```
 10  CLS
 20  INPUT
 30  C=A*8
 40  PRINT
 50  GOTO  1
 60  END
```
右スクロール

```
0  CLS
0  INPUT  A
0  C=A*8
0  PRINT  C
0  GOTO  10
0  END
```
左スクロール

《**第1図**》**スクロールのいろいろ**

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19

《第２図》５×４の画面

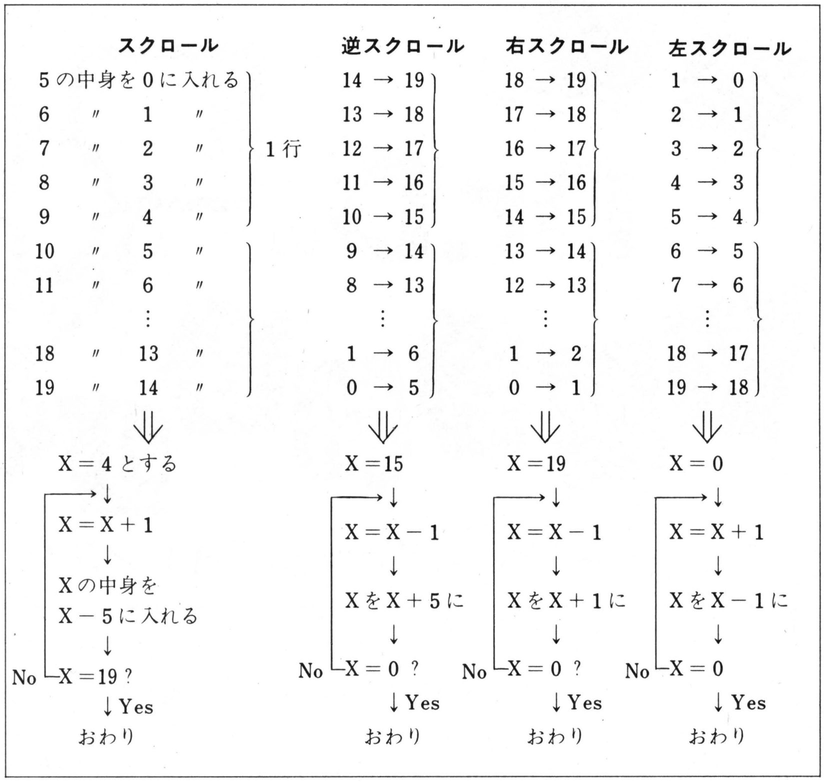
では，今月のプログラムに入りましょう。

6800編（JR-100/200用）

■プログラムの説明

★BASIC

100行，110行が初期設定。120〜170行まででキー入力を調べて，それによって各方向にスクロールする処理を呼んでいます。200〜240行が上へのスクロール，300〜340行が下へのスクロール，400〜440行が左へのスクロール，500〜540行が右へのスクロールです。1000行から後は，マシン語の作成をする部分です。

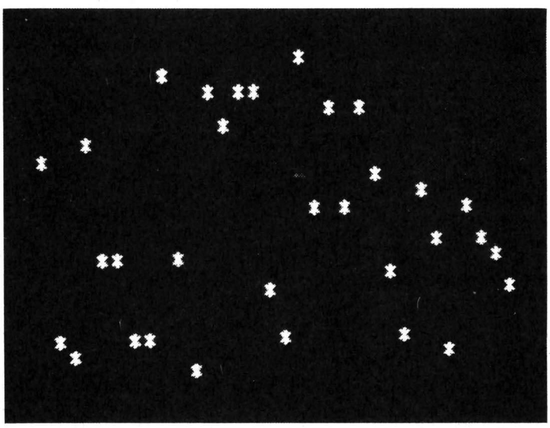


《第３図》各スクロールの方法

★マシン語

番地3000〜300Ｄが上へのスクロール，300Ｅ〜301Ｂが下へ，301Ｃ〜3029が左へ，302Ａ〜3037が右へのスクロールです。４月号と５月号では，使ったものと入っている数が違うだけなので，だいたいわかるでしょう。

ＪＲ－100はＩＪＫＭキーを，ＪＲ－200はカーソル・キーを使って，それぞれ上下左右にスクロールします。



《写真１》４方向スクロールの画面

6809編（ベーシックマスターLIII/マーク５用）

今月も，6800編とほぼ同様です。説明は，そちらを読んでください。カーソル・キーで，上下左右に動きます。

Z-80編（PC-6001編）

さあ，上下左右のスクロールをやりましょう。今月は，さらに通常のスクロールを使いますが，これもＶ－ＲＡＭのスタート・アドレスとプログラム中でたし算をしているかひき算をしているかの違いだけなので，むずかしいことはありません。

マシン語は，当然四つに分れています。これは，逆→右→左→上の順で，プログラム化されています。基本的には４，５月号と同じなので，マシン語のほうは説明しません。

今月は少しだけ，ＢＡＳＩＣの説明をしてみましょう。ＳＴＩＣＫでキー・ボードのカーソル・キーを読み込んで，それをＯＮ　Ａ　ＧＯＴＯ文でそれぞれの実行の所へ行き，スクロールをしてから，また入力の所へ行きます。あとはくり返しなので，わかるでしょう。

《リスト1》JR-100の
BASIC リスト

```
100 POKE $12,$2F:POKE $13,$FF
110 GOSUB 1000
120 PICK K
130 IF K=$49 THEN GOSUB 200
140 IF K=$4D THEN GOSUB 300
150 IF K=$4A THEN GOSUB 400
160 IF K=$4B THEN GOSUB 500
170 GOTO 120
200 G=USR($3000)
210 FOR A=$C3E0 TO $C3FF
220 POKE A,0:NEXT
230 POKE $C3E0+RND(32),$A
240 RETURN
300 G=USR($300E)
310 FOR A=$C100 TO $C11F
320 POKE A,0:NEXT
330 POKE $C100+RND(32),$A
340 RETURN
400 G=USR($301C)
410 FOR A=$C11F TO $C3FF STEP 32
420 POKE A,0:NEXT
430 POKE $C11F+RND(24)*32,$A
440 RETURN
500 G=USR($302A)
510 FOR A=$C100 TO $C3E0 STEP 32
520 POKE A,0:NEXT
530 POKE $C100+RND(24)*32,$A
540 RETURN
1000 A=$3000
1010 READ D
1020 IF D=999 THEN RETURN
1030 POKE A,D:A=A+1
1040 GOTO 1010
1100 DATA $CE,$C1,$00
1110 DATA $A6,$20
1120 DATA $A7,$00
1130 DATA $08
1140 DATA $8C,$C3,$E0
1150 DATA $26,$F6
1160 DATA $39
1170 DATA $CE,$C3,$DF
1180 DATA $A6,$00
1190 DATA $A7,$20
1200 DATA $09
1210 DATA $8C,$C0,$FF
1220 DATA $26,$F6
1230 DATA $39
1240 DATA $CE,$C1,$00
1250 DATA $A6,$01
1260 DATA $A7,$00
1270 DATA $08
1280 DATA $8C,$C3,$FF
1290 DATA $26,$F6
1300 DATA $39
1310 DATA $CE,$C3,$FE
1320 DATA $A6,$00
1330 DATA $A7,$01
1340 DATA $09
1350 DATA $8C,$C0,$FF
1360 DATA $26,$F6
1370 DATA $39
1380 DATA 999
```

《リスト2》JR-200の
BASIC リスト

```
100 CLEAR $2FFF
110 GOSUB 1000
120 PICK K
130 IF K=30 THEN GOSUB 200
140 IF K=31 THEN GOSUB 300
150 IF K=29 THEN GOSUB 400
160 IF K=28 THEN GOSUB 500
170 GOTO 120
200 G=USR($3000)
210 FOR A=$C3E0 TO $C3FF
220 POKE A,32:NEXT
230 POKE $C3E0+INT(RND(1)*32),$2A
240 RETURN
300 G=USR($300E)
310 FOR A=$C100 TO $C11F
320 POKE A,32:NEXT
330 POKE $C100+INT(RND(1)*32),$2A
340 RETURN
400 G=USR($301C)
410 FOR A=$C11F TO $C3FF STEP 32
420 POKE A,32:NEXT
430 POKE $C11F+INT(RND(1)*24)*32,$2A
440 RETURN
500 G=USR($302A)
510 FOR A=$C100 TO $C3E0 STEP 32
520 POKE A,32:NEXT
530 POKE $C100+INT(RND(1)*24)*32,$2A
540 RETURN
1000 AD=$3000
1010 READ DA$
1020 IF DA$="END" THEN RETURN
1030 POKE AD,VAL("$"+DA$):AD=AD+1
1040 GOTO 1010
1100 DATA CE,C1,00
1110 DATA A6,20
1120 DATA A7,00
1130 DATA 08
1140 DATA 8C,C3,E0
1150 DATA 26,F6
1160 DATA 39
1170 DATA CE,C3,DF
1180 DATA A6,00
1190 DATA A7,20
1200 DATA 09
1210 DATA 8C,C0,FF
1220 DATA 26,F6
1230 DATA 39
1240 DATA CE,C1,00
1250 DATA A6,01
1260 DATA A7,00
1270 DATA 08
1280 DATA 8C,C3,FF
1290 DATA 26,F6
1300 DATA 39
1310 DATA CE,C3,FE
1320 DATA A6,00
1330 DATA A7,01
1340 DATA 09
1350 DATA 8C,C0,FF
1360 DATA 26,F6
1370 DATA 39
1380 DATA END
```

《リスト3》BM-LⅢ/マーク5
のBASIC リスト

```
100 CLEAR &H7000:SCREEN 0,,1:WIDTH 40
110 RANDOMIZE:GOSUB 1000:CLS
120 A$=INKEY$
130 IF A$=CHR$(30) THEN GOSUB 200
140 IF A$=CHR$(31) THEN GOSUB 300
150 IF A$=CHR$(29) THEN GOSUB 400
160 IF A$=CHR$(28) THEN GOSUB 500
170 GOTO 120
200 POKE &HFFD8,&H87:EXEC(&H7000)
210 LOCATE 0,23:PRINT SPC(39);
220 LOCATE INT(RND(1)*39),23:PRINT"*";
230 RETURN
300 POKE &HFFD8,&H87:EXEC(&H7010)
310 LOCATE 0,0:PRINT SPC(39);
320 LOCATE INT(RND(1)*39),0:PRINT"*";
330 RETURN
400 POKE &HFFD8,&H87:EXEC(&H7020)
410 FOR Y=0 TO 23:LOCATE 39,Y:PRINT" ";:NEXT
420 LOCATE 39,INT(RND(1)*23):PRINT"*";
430 RETURN
500 POKE &HFFD8,&H87:EXEC(&H702F)
510 FOR Y=0 TO 23:LOCATE 0,Y:PRINT" ";:NEXT
520 LOCATE 0,INT(RND(1)*23):PRINT"*";
530 RETURN
1000 AD=&H7000
1010 READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
1020 POKE AD,VAL("&H"+DA$):AD=AD+1
1030 GOTO 1010
1100 DATA 8E,04,00
1110 DATA A6,88,28
1120 DATA A7,84
1130 DATA 30,01
1140 DATA 8C,07,98
1150 DATA 26,F4
1160 DATA 39
1170 DATA 8E,07,97
1180 DATA A6,84
1190 DATA A7,88,28
1200 DATA 30,1F
1210 DATA 8C,03,FF
1220 DATA 26,F4
1230 DATA 39
1240 DATA 8E,04,00
1250 DATA A6,01
1260 DATA A7,84
1270 DATA 30,01
1280 DATA 8C,07,BF
1290 DATA 26,F5
1300 DATA 39
1310 DATA 8E,07,BE
1320 DATA A6,84
1330 DATA A7,01
1340 DATA 30,1F
1350 DATA 8C,03,FF
1360 DATA 26,F5
1370 DATA 39
1380 DATA END
```

さて話は変りますが，自分で作ったマシン語プログラムを実行するには，どうやったらいいのでしょう？これには２とおり考えられますが，今の所は，ＥＸＥＣ命令でマシン語のプログラムを呼んでいます。

これはＢＡＳＩＣで言うと，ＧＯＳＵＢ文みたいなものです。したがって，マシン語プログラムにも，ＲＥＴＵＲＮ文にあたるものが必要ですね。でないと，マイコンがおかしなプログラムを実行してしまいますよね。では，これにあたるのは，なんでしょう？

リストを見ると，ＲＥＴと書かれている所がありますね。これがそうなんです。この命令をＣＰＵが実行すると，ＥＸＥＣで呼ばれたマシン語のサブ・ルーチンであれば，ＢＡＳＩＣにみごとに帰ってきます。

6502編（APPLEⅡ用）

いつも説明しているように，6502は，車で言うならスポーツ・カーみたいなもので，ちょろちょろと走りまわるのは得意なのですが，遠くへ行くのは苦手なのです。

メモリの中を見るのにも，ある点を中心に256バイトならものすごく楽にできるのですが，257以上を見ようとすると，プログラムが大変になってしまいます。ＬＤＡ(＄ＦＣ)，Ｙなどはそのよい例で，これを理解すればもう6502はだいじょうぶです。これは，ちょうど「カバンの中にあるふで箱の中の消しゴム」というように，まず〝カバン〟というおおざっぱな目標を決めておき，そこから〝ふで箱〟を指定するようなものです。

つまり，＄ＦＣというのがカバンになり，この中につぎに探すもの(〝ふで箱〟)と書いてあります。そして，，Ｙで最後の〝消しゴム〟を指定します。Ｙの値が変

《リスト4》JR-100/200のマシン語リスト

```
3000    CE C100     LDX  #$C100    100 X=$C100
3003    A6 20       LDAA $20,X     110 A=PEEK(X+32)
3005    A7 00       STAA 0,X       120 POKE X,A
3007    08          INX            130 X=X+1
3008    8C C3E0     CPX  #$C3E0    140 F=X-$C3E0
300B    26 F6       BNE  $3003     150 IF F<>0 THEN 110
300D    39          RTS            160 RETURN
300E    CE C3DF     LDX  #$C3DF    170 X=$C3DF
3011    A6 00       LDAA 0,X       180 A=PEEK(X)
3013    A7 20       STAA $20,X     190 POKE X+32,A
3015    09          DEX            200 X=X-1
3016    8C C0FF     CPX  #$C0FF    210 F=X-$C0FF
3019    26 F6       BNE  $3011     220 IF F<>0 THEN 180
301B    39          RTS            230 RETURN
301C    CE C100     LDX  #$C100    240 X=$C100
301F    A6 01       LDAA 1,X       250 A=PEEK(X+1)
3021    A7 00       STAA 0,X       260 POKE X,A
3023    08          INX            270 X=X+1
3024    8C C3FF     CPX  #$C3FF    280 F=X-$C3FF
3027    26 F6       BNE  $301F     290 IF F<>0 THEN 250
3029    39          RTS            300 RETURN
302A    CE C3FE     LDX  #$C3FE    310 X=$C3FE
302D    A6 00       LDAA 0,X       320 A=PEEK(X)
302F    A7 01       STAA 1,X       330 POKE X+1,A
3031    09          DEX            340 X=X-1
3032    8C C0FF     CPX  #$C0FF    350 F=X-$C0FF
3035    26 F6       BNE  $302C     360 IF F<>0 THEN 320
3037    39          RTS            370 RETURN
```

《リスト5》BM-LIII/マーク5のマシン語リスト

```
7000    8E 0400     LDX  #$0400    100 X=&H0400
7003    A6 8828     LDA  40,X      110 A=PEEK(X+40)
7006    A7 84       STA  ,X        120 POKE X,A
7008    30 01       LEAX 1,X       130 X=X+1
700A    8C 0798     CPX  #$0798    140 F=X-&H0798
700D    26 F4       BNE  $7003     150 IF F<>0 THEN 110
700F    39          RTS            160 RETURN
7010    8E 0797     LDX  #$0797    170 X=&H0797
7013    A6 84       LDA  ,X        180 A=PEEK(X)
7015    A7 8828     STA  40,X      190 POKE X+40,A
7018    30 1F       LEAX -1,X      200 X=X-1
701A    8C 03FF     CPX  #$03FF    210 F=X-&H03FF
701D    26 F4       BNE  $7013     220 IF F<>0 THEN 180
701F    39          RTS            230 RETURN
7020    8E 0400     LDX  #$0400    240 X=&H0400
7023    A6 01       LDA  1,A       250 A=PEEK(X+1)
7025    A7 84       STA  ,A        260 POKE X,A
7027    30 01       LEAX 1,X       270 X=X+1
7029    8C 07BF     CPX  #$07BF    280 F=X-&H07BF
702C    26 F5       BNE  $7023     290 IF F<>0 THEN 250
702E    39          RTS            300 RETURN
702F    8E 07BE     LDX  #$07BE    310 X=&H07BE
7032    A6 84       LDA  ,A        320 A=PEEK(X)
7034    A7 01       STA  1,A       330 POKE X+1,A
7036    30 1F       LEAX -1,X      340 X=X-1
7038    8C 03FF     CPX  #$03FF    350 F=X-&H03FF
703B    26 F5       BNE  $7032     360 IF F<>0 THEN 320
703D    39          RTS            370 RETURN
```

《リスト6》PC-6001のBASICリスト

```
10 CLEAR 100,&HEF00
20 FOR I=&HEF00 TO &HEF63
30 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
40 NEXT I:CLS:FOR J=1 TO 20
50 LOCATE 0,0:PRINT SPC(32):LOCATE 0,0
60 IF RND(1)<.6 THEN 100
70 FOR  I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
80 PRINT TAB(INT(RND(1)*31));"*"
90 NEXT I
100 EXEC &HEF00:NEXT J
110 A=STICK(0)
120 ON A GOTO 140,130,200,130,260,130,32
0,130
130 GOTO 110
140 LOCATE 0,14:PRINT SPC(32):LOCATE 0,1
4
150 IF RND(1)<.6 THEN 190
160 FOR  I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
170 PRINT TAB(INT(RND(1)*31));"*"
180 NEXT I
190 EXEC &HEF4C:GOTO 110
200 FOR I=0 TO 15:LOCATE 0,I:PRINT" ";:N
EXT I
210 IF RND(1)<.6 THEN 250
220 FOR  I=1 TO INT(RND(1)*3)+1
230 LOCATE 0,INT(RND(1)*15):PRINT "*";
240 NEXT I
250 EXEC &HEF18:GOTO 110
260 LOCATE 0,0:PRINT SPC(32):LOCATE 0,0
270 IF RND(1)<.6 THEN 310
280 FOR  I=1 TO INT(RND(1)*2)+1
290 PRINT TAB(INT(RND(1)*31));"*"
300 NEXT I
310 EXEC &HEF00:GOTO 110
320 FOR I=0 TO 15:LOCATE 30,I:PRINT" ";:
NEXT I
330 IF RND(1)<.6 THEN 370
340 FOR  I=1 TO INT(RND(1)*3)+1
350 LOCATE 30,INT(RND(1)*15):PRINT "*";
360 NEXT I
370 EXEC &HEF32:GOTO 110
380 REM                DOWN
390 DATA 11,DF,83
400 DATA 21,FF,83
410 DATA 01,10,20
420 DATA 1A
430 DATA 77
440 DATA 1B
450 DATA 2B
460 DATA 05
470 DATA C2,09,EF
480 DATA 0D
490 DATA 06,20
500 DATA C2,09,EF
510 DATA C9
520 REM                RIGHT
530 DATA 21,FE,83
540 DATA 11,FF,83
550 DATA 01,1F,10
560 DATA 7E
570 DATA 12
580 DATA 2B
590 DATA 1B
600 DATA 0D
610 DATA C2,21,EF
620 DATA 2B
630 DATA 1B
640 DATA 0E,1F
650 DATA 05
660 DATA C2,21,EF
670 DATA C9
680 REM                LEFT
690 DATA 21,01,82
700 DATA 11,00,82
710 DATA 01,1F,10
720 DATA 7E
730 DATA 12
740 DATA 23
750 DATA 13
760 DATA 0D
770 DATA C2,3B,EF
780 DATA 23
790 DATA 13
800 DATA 0E,1F
810 DATA 05
820 DATA C2,3B,EF
830 DATA C9
840 REM                UP
850 DATA 11,20,82
860 DATA 21,00,82
870 DATA 01,0F,20
880 DATA 1A
890 DATA 77
900 DATA 23
910 DATA 13
920 DATA 05
930 DATA C2,55,EF
940 DATA 0D
950 DATA 06,20
960 DATA C2,55,EF
970 DATA C9
```

《リスト7》PC-6001のマシン語リスト

```
EF00   11 DF 83   LD    DE,83DFH    100 DE=&H83DF
EF03   21 FF 83   LD    HL,83FFH    110 HL=&H83FF
EF06   01 10 20   LD    BC,2010H    120 BC=&H2010
EF09   1A         LD    A,(DE)      130 A=PEEK(DE)
EF0A   77         LD    (HL),A      140 POKE HL,A
EF0B   1B         DEC   DE          150 DE=DE-1
EF0C   2B         DEC   HL          160 HL=HL-1
EF0D   05         DEC   B           170 B =B -1
EF0E   C2 09 EF   JP    NZ,EF09H    180 IF B<>0 THEN 130
EF11   0D         DEC   C           190 C =C -1
EF12   06 20      LD    B,20H       200 B=&H20
EF14   C2 09 EF   JP    NZ,EF09H    210 IF C<>0 THEN 130
EF17   C9         RET               220 RETURN
EF18   21 FE 83   LD    HL,83FEH    230 HL=&H83FE
EF1B   11 FF 83   LD    DE,83FFH    240 DE=&H83FF
EF1E   01 1F 10   LD    BC,101FH    250 BC=&H101F
EF21   7E         LD    A,(HL)      260 A=PEEK(HL)
EF22   12         LD    (DE),A      270 POKE HL,A
EF23   2B         DEC   HL          280 HL=HL-1
EF24   1B         DEC   DE          290 DE=DE-1
EF25   0D         DEC   C           300 C =C -1
EF26   C2 21 EF   JP    NZ,EF21H    310 IF C<>0 THEN 260
EF29   2B         DEC   HL          320 HL=HL-1
EF2A   1B         DEC   DE          330 DE=DE-1
EF2B   0E 1F      LD    C,1FH       340 C=&H1F
EF2D   05         DEC   B           350 B =B -1
EF2E   C2 21 EF   JP    NZ,EF21H    360 IF B<>0 THEN 260
EF31   C9         RET               370 RETURN
EF32   21 01 82   LD    HL,8201H    380 HL=&H8201
EF35   11 00 82   LD    DE,8200H    390 DE=&H8200
EF38   01 1F 10   LD    BC,101FH    400 BC=&H101F
EF3B   7E         LD    A,(HL)      410 A=PEEK(HL)
EF3C   12         LD    (DE),A      420 POKE DE,A
EF3D   23         INC   HL          430 HL=HL+1
EF3E   13         INC   DE          440 DE=DE+1
EF3F   0D         DEC   C           450 C =C -1
EF40   C2 3B EF   JP    NZ,EF3BH    460 IF C<>0 THEN 410
EF43   23         INC   HL          470 HL=HL+1
EF44   13         INC   DE          480 DE=DE+1
EF45   0E 1F      LD    C,1FH       490 C=&H1F
EF47   05         DEC   B           500 B =B -1
EF48   C2 3B EF   JP    NZ,EF3BH    510 IF B<>0 THEN 410
EF4B   C9         RET               520 RETURN
EF4C   11 20 82   LD    HL,8220H    530 HL=&H8220
EF4F   21 00 82   LD    DE,8200H    540 DE=&H8200
EF52   01 0F 20   LD    BC,200FH    550 BC=&H200F
EF55   1A         LD    A,(HL)      560 A=PEEK(HL)
EF56   77         LD    (DE),A      570 POKE DE,A
EF57   23         INC   HL          580 HL=HL+1
EF58   13         INC   DE          590 DE=DE+1
EF59   05         DEC   B           600 B =B -1
EF5A   C2 55 EF   JP    NZ,EF55H    610 IF B<>0 THEN 560
EF5D   0D         DEC   C           620 C =C -1
EF5E   06 20      LD    B,20H       630 B=&H20
EF60   C2 55 EF   JP    NZ,EF55H    640 IF C<>0 THEN 560
EF63   C9         RET               650 RETURN
```

《リスト8》APPLEのBASICリスト

```
1  HOME
10  HIMEM: 32700
15  GOSUB 1000
30  POKE  - 16384 + 16,0:A =  PEEK
    ( - 16384)
35 A$ =  CHR$ (A)
40  IF A$ = "A" THEN  HTAB  RND (
    1) * 38 + 1: VTAB 24: PRINT
    "*";: CALL 32768
50  IF A$ = "Z" THEN  VTAB 1: HTAB
    RND (1) * 39 + 1: PRINT "*"
   ;: CALL 32814
60  IF A$ = "." THEN  HTAB 1: VTAB
    RND (1) * 23 + 1: PRINT "*"
   ;: CALL 32860
70  IF A$ = "," THEN  HTAB 40: VTAB
    RND (1) * 23 + 1: PRINT "*"
   ;: CALL 32892
80  GOTO 30
1000  FOR A = 32768 TO 32768 + 10
    * 16 + 4 - 1
1010  READ B: POKE A,B
1020  NEXT
1030  FOR A = 32768 + 256 TO 3276
   8 + 256 + 3 * 16 - 1
1040  READ B: POKE A,B
1050  NEXT
1060  RETURN
10000  DATA  162,0,232,32
10010  DATA  156,128,132,252
10020  DATA  133,253,202,32
10030  DATA  156,128,132,254
10040  DATA  133,255,160,39
10050  DATA  177,252,145,254
10060  DATA  136,192,255,208
10070  DATA  247,232,224,23
10080  DATA  208,224,169,160
10090  DATA  160,39,145,252
10100  DATA  136,192,255,208
10110  DATA  249,96,162,22
10120  DATA  232,32,156,128
10130  DATA  132,254,133,255
10140  DATA  202,32,156,128
10150  DATA  132,252,133,253
10160  DATA  160,39,177,252
10170  DATA  145,254,136,192
10180  DATA  255,208,247,202
10190  DATA  224,255,208,224
10200  DATA  169,160,160,39
10210  DATA  145,252,136,192
10220  DATA  255,208,249,96
10230  DATA  162,23,32,156
10240  DATA  128,132,252,133
10250  DATA  253,160,39,136
10260  DATA  177,252,200,145
10270  DATA  252,136,192,0
10280  DATA  208,245,169,160
10290  DATA  145,252,202,224
10300  DATA  255,208,227,96
10310  DATA  162,23,32,156
10320  DATA  128,132,252,133
10330  DATA  253,160,0,200
10340  DATA  177,252,136,145
10350  DATA  252,200,192,39
10360  DATA  208,245,169,160
10370  DATA  145,252,202,224
10380  DATA  255,208,227,96
10390  DATA  188,0,129,189
10400  DATA  24,129,96,0
11000  DATA  0,128,0,128
11010  DATA  0,128,0,128
11020  DATA  40,168,40,168
11030  DATA  40,168,40,168
11040  DATA  80,208,80,208
11050  DATA  80,208,80,208
11060  DATA  4,4,5,5
11070  DATA  6,6,7,7
11080  DATA  4,4,5,5
11090  DATA  6,6,7,7
11100  DATA  4,4,5,5
11110  DATA  6,6,7,7
```

《リスト9》APPLEのマシン語リスト

```
8000-A2 00     LDX #$00      X=0
8002-E8        INX           X=X+1
8003-20 9C 80  JSR $809C     GOSUB $809C
8006-84 FC     STY $FC       POKE $FC,Y
8008-85 FD     STA $FD       POKE $FD,A
800A-CA        DEX           X=X-1
800B-20 9C 80  JSR $809C     GOSUB $809C
800E-84 FE     STY $FE       POKE $FE,Y
8010-85 FF     STA $FF       POKE $FF,A
8012-A0 27     LDY #$27      Y=27
8014-B1 FC     LDA ($FC),Y   A=PEEK(PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y)
8016-91 FE     STA ($FE),Y   POKE PEEK($FF)*256+PEEK($FE)+Y,A
8018-88        DEY           Y=Y-1
8019-C0 FF     CPY #$FF      P=Y-$FF
801B-D0 F7     BNE $8014     IF Y<>0 THEN GOTO $8014
801D-E8        INX           X=X+1
801E-E0 17     CPX #$17      P=X-$17
8020-D0 E0     BNE $8002     IF P<>0 THEN GOTO $8002
8022-A9 A0     LDA #$A0      A=$A0
8024-A0 27     LDY #$27      Y=$27
8026-91 FC     STA ($FC),Y   POKE PEEK($FD)*256+PEEK(FC)+Y,A
8028-88        DEY           Y=Y-1
8029-C0 FF     CPY #$FF      P=Y-$FF
802B-D0 F9     BNE $8026     IF P<>0 THEN GOTO $8026
802D-60        RTS           RETURN
802E-A2 16     LDX #$16      X=$16
8030-E8        INX           X=X+1
8031-20 9C 80  JSR $809C     GOSUB $809C
8034-84 FE     STY $FE       POKE $FE,Y
8036-85 FF     STA $FF       POKE $FF,A
8038-CA        DEX           X=X-1
8039-20 9C 80  JSR $809C     GOSUB $809C
803C-84 FC     STY $FC       POKE $FC,Y
803E-85 FD     STA $FD       POKE $FD,A
8040-A0 27     LDY #$27      Y=27
8042-B1 FC     LDA ($FC),Y   A=PEEK(PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y)
8044-91 FE     STA ($FE),Y   POKE PEEK($FF)*256+PEEK($FE)+Y,A
8046-88        DEY           Y=Y-1
8047-C0 FF     CPY #$FF      P=Y-$FF
8049-D0 F7     BNE $8042     IF P<>0 THEN GOTO $8042
804B-CA        DEX           X=X-1
804C-E0 FF     CPX #$FF      P=X-$FF
804E-D0 E0     BNE $8030     IF P<>0 THEN GOTO $8030
8050-A9 A0     LDA #$A0      A=$A0
8052-A0 27     LDY #$27      Y=$27
8054-91 FC     STA ($FC),Y   POKE PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y,A
8056-88        DEY           Y=Y-1
8057-C0 FF     CPY #$FF      P=Y-$FF
8059-D0 F9     BNE $8054     IF P<>0 THEN GOTO $8054
805B-60        RTS           RETURN
805C-A2 17     LDX #$17      X=17
805E-20 9C 80  JSR $809C     GOSUB $809C
8061-84 FC     STY $FC       POKE $FC,Y
8063-85 FD     STA $FD       POKE $FD,A
8065-A0 27     LDY #$27      Y=27
8067-88        DEY           Y=Y-1
8068-B1 FC     LDA ($FC),Y   A=PEEK(PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y)
806A-C8        INY           Y=Y+1
806B-91 FC     STA ($FC),Y   POKE PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y,A
806D-88        DEY           Y=Y-1
806E-C0 00     CPY #$00      P=Y-0
8070-D0 F5     BNE $8067     IF P<>0 THEN GOTO $8067
8072-A9 A0     LDA #$A0      A=$A0
8074-91 FC     STA ($FC),Y   POKE PEEK(FD)*256+PEEK(FC)+Y,A
8076-CA        DEX           X=X-1
8077-E0 FF     CPX #$FF      P=X-$FF
8079-D0 E3     BNE $805E     IF P<>0 THEN GOTO $805E
807B-60        RTS           RETURN
807C-A2 17     LDX #$17      X=$17
807E-20 9C 80  JSR $809C     GOSUB $809C
8081-84 FC     STY $FC       POKE $FC,Y
8083-85 FD     STA $FD       POKE $FD,A
8085-A0 00     LDY #$00      Y=0
8087-C8        INY           Y+Y+1
8088-B1 FC     LDA ($FC),Y   A=PEEK(PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y)
808A-88        DEY           Y=Y-1
808B-91 FC     STA ($FC),Y   POKE PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y,A
808D-C8        INY           Y=Y+1
808E-C0 27     CPY #$27      P=Y-$27
8090-D0 F5     BNE $8087     IF P<>0 THEN GOTO $8087
8092-A9 A0     LDA #$A0      A=$A0
8094-91 FC     STA ($FC),Y   POKE PEEK($FD)*256+PEEK($FC)+Y,A
8096-CA        DEX           X=X-1
8097-E0 FF     CPX #$FF      P=X-$FF
8099-D0 E3     BNE $807E     IF P<>0 THEN GOTO $807E
809B-60        RTS           RETURN
809C-BC 00 81  LDY $8100,X   Y=PEEK($8100+X)
809F-BD 18 81  LDA $8118,X   A=PEEK($8118+X)
80A2-60        RTS           RETURN
```

ると，〃シャープペンシル〃や〃ボールペン〃を指定できます。ただ，どんなにがんばっても，Yだけではふで箱の中にあるものしか取ることができません。カバンの中の他の物を見るには＄FCへ，教科書などと入れなければなりません。

実際には，LDA(＄FC)，Yにおいて，＄FCに34，＄FDに12，Yが20だとすると1234＋20＝1254となり，Aに1254番地の内容が入ります。

BASICでは，A＝PEEK(PEEK(＄FD)×256＋PEEK(＄FC)＋Y）となります。10進の256は，16進では＄100ですので，単に12を1200にするためのものです。

DEXは，X＝X－1：IF X＝－1 THEN X＝255となります。INXは，X＝X＋1：IF X＝256 THEN X＝0という意味です。

さて，マシン語によるIF文は，BASICと異なり，前に行った命令の結果が0か0でないか，正か負または，255より大きいか0より小さいなどで判断します。BNEは，0でなければGOTOをしろという意味です。

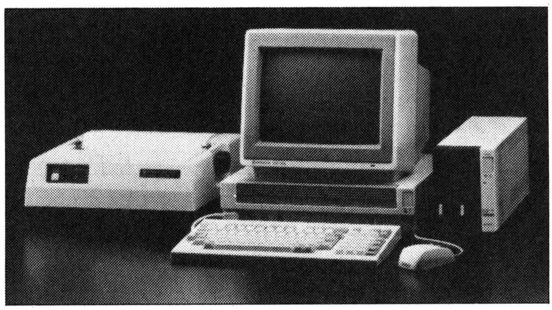
Basic Magazine Hot Information

グラフィックが走る 日立S1シリーズ

日立から，1Mバイトの大容量メモリ空間をもつ8ビットマシン**「S1シリーズ」**が発売になりました。高速演算処理・スーパーインポーズ機能により，高速グラフィックが楽しめ，今，話題のマウスも使用できます。

また，15色の中から8色を指定でき，サウンド機能は3重和音8オクターブ（最大6和音）。レベル3のモードも持っていますから，レベル3用のソフトや周辺機器が使用可能です。

シリーズとして，主にホビー・入門者向けの**「S1モデル10(MB－S1／10)」**が128,000円。日本語ワープロ機能内蔵の**「S1モデル20(MB－S1／20)」**が178,000円となっています。



▲日立「S1」基本システム

RAMカードでますます機能的に カシオのポケコンFX-750P

カシオから，RAMカードシステム採用のハンディパソコン**「カシオFX－750P」**が発売になります。

「RAMカードシステム」とは，いわばROMカートリッジのようなもの。着脱が簡単で，LOAD・SAVEの手間がいりません。RAMカードの中にプログラムを入れておけば，カードの差し換えだけで違ったプログラムを見ることができます。FX－750Pでは一度に二つのRAMカードを装備することができますから，大変便利ですね。

本体価格は24,800円。RAMカードは，2Kバイトの**「RC－2」**が5,500円，4Kバイトの**「RC－4」**が10,000円です。また，カセットインタフェイスつきのプリンタ**「FA－20」**は17,800円です。



▶カシオ「FX－750P」とプリンタ「FA－20」，RAMカード

集まれ!!マイコンショー

風薫る5月といえば，コンピュータショーの季節でですね。毎年大盛況の**マイクロコンピュータショー**が，今年も平和島流通センター（国電浜松町からモノレールで15分）で開催されます。期間は5月23日㈬から26日㈯の4日間。時間は10：00から17：00までとなっています。

また，ビジネスショーは晴海貿易センターで開かれます。期間は同じく5月23日から26日ですが，一般公開日は25，26日となっています(時間は同様)。

もちろん，電波新聞社はどちらのショーにも出展して，皆さんのご来場を待っています。

編：編集部も行きますよ。遊びにきてね!!

おまたせ!!当選者発表コーナー

★スコッチのデジタルノートケース――

山形県天童市・**原谷博幸**／東京都世田谷区・**真壁花織**／埼玉県入間郡・**橋本利浩**／神奈川県逗子市・**石渡晃**／愛知県豊橋市・**岩尾光輝**／大阪市・**阪本　晃**／滋賀県蒲生郡・**大橋喜一**／広島県安芸郡・**松枝紘一郎**／福岡県北九州市・**白石和人**／鹿児島市・**竹内祐子**

★細野晴臣さんと遠藤雅伸さんのサイン入り色紙――

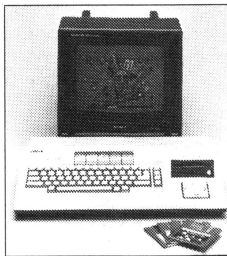
宮城県登米郡・**石川　俊**／新潟市・**高橋　明**／大阪府和泉市・**三瀬陽子**／兵庫県明石市・**田口博明**／長崎市・**志岐内　博**(敬称略)たくさんのご応募ありがとうございました。当たらなかった人，ごめんなさい!!

ソニーから新製品2機種 SMC-777C & HB-75

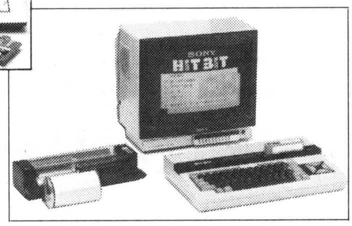
ソニーは，ＳＭＣ－777の流れを組む「SMC－777－C」と，ＭＳＸパソコンの第２弾「HITBIT HB－75」を新しく発売します。

「ＳＭＣ－777Ｃ」は，従来のＳＭＣ－777に4096色のカラーパレット機能を付加。グラフィックスとミュージック，ゲーム用のソフトウェアを収めた３枚の3.5インチフロッピーが付属されて168,000円です。

「HB－75」は，64Ｋバイトのｒａｍ実装。「ＨＢ-55」にもある「ＨＩＴＢＩＴノート機能(本体内蔵)」をさらに充実させ，住所録，スケジュールなどのデータ処理がより機能的にできるようになりました。価格は69,800円です。



▲SONY「SMC-777C」



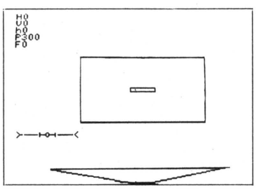
▲MSX コンピュータ「HB-75」

で・ば・ぐ

★４月号ＭＺ－5500用「マイコンルームの恐怖」はＢＡＳＩＣ１で作られたものですが，ＢＡＳＩＣ２でも動きます。ただし，Ｖ－ＲＡＭの増設が必要です。

★５月号Ｐ.143ＳＣ－3000用「フライト・シミュレータ」で，原稿が他のものと入れ違っていました。掲載のプログラムは佐藤雅実君の「影さんがんばって」ゲームのもので，カーソル・キーで左右に移動し，壁にぶつからないように進むというものです。おわびして訂正するとともに，フライトシミュレータのプログラムを掲載します。

編：皆さん，すみません!!



```
1 POSITION (10,9),0,0
10 GOTO 740
60 IF (77*PL+200*TH)>52OR(-77*PL+200*T
H)>52 THEN PL=OL:TH=OH
63 IF OL<>PLOROH<>TH THEN BLINE (12,12
8-38*OL+100*OH)-(62,128+38*OL+100*OH),
3:LINE (12,128-38*PL+100*TH)-(62,128+3
8*PL+100*TH)
70 OL=PL:OH=TH:BLINE (13,-5)-(35,33),1
5,BF:COLOR1,15
71 CURSOR7,-5:PRINT INT(PP*57.3)
72 CURSOR7,3:PRINT INT(VA+0.1)
73 CURSOR7,11:PRINT INT(Z*3.3)
74 CURSOR7,19:PRINT INT(LL/25)*25
75 CURSOR7,27:PRINT FF
170 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
190 IF A$=CHR$(12)THEN RP=RP-500:BEEP:
IF RP<=1000THEN RP=1000:GOTO 300
200 IF A$=CHR$(14)THEN RP=4500:BEEP:GO
TO 300
210 IF A$=CHR$(23)THEN RP=9000:BEEP:GO
TO 300
220 IF A$=CHR$(8)THEN RP=2000:BEEP:GOT
O 300
270 IF A$=" " THEN FF=FF+FK*20:BEEP:IF
 FF>=40 THEN FF=40:FK=-1
```

```
280 IF FF<=0 THEN FF=0:FK=1
300 VA=VA+DT*(0.35*(RP-650)-(0.05+0.00
01*FF*FF)*VA*VA-3500*TH)
310 IF VA<50ANDZ>30 THEN 700
320 IF VA<-0.01 THEN VA=0
330 LL=(RP-TH*1500-330+VA*3)
380 B$=INKEY$
390 PL=PL+(B$=CHR$(28))*0.13
400 PL=PL-(B$=CHR$(29))*0.13
410 TH=TH+(B$=CHR$(31))*0.02
420 TH=TH-(B$=CHR$(30))*0.02
480 VM=INT(VA*0.45)
490 IF VM=0 THEN DM=0:GOTO 600
500 DM=-9.8*PL/VM
510 PS=PS+DM:Z=Z+VM*TH*2:IF Z<0 THEN 8
80
520 X=X+VM*COS(PS)
530 Y=Y+VM*SIN(PS)
550 PP=PP+DM
560 IF PP>6.28 THEN PP=PP-6.28
570 IF PP<0 THEN PP=PP+6.28
600 PSET(X/50+125,Y/50+80),4
610 PSET(X/50+125,-Z/50*3+180),4
630 GOTO 60
700 BEEP:CURSOR80,130:PRINT "♦ｼｯｿｸ ｼﾏｼ
ﾀ!!♦":FOR S=1 TO 700:NEXT S:END
740 CLS:CURSOR9,10:PRINT "♦FLIGHT SIMU
LATOR♦":FOR AA=1 TO1000:NEXT:CLS
760 SCREEN 2,2:CLS
770 LINE (120,78)-(145,82),1,B
780 LINE (117,180)-(40,165),14:LINE -(
220,165),14:LINE -(148,180),14
800 LINE (120,181)-(145,182),1,BF
810 LINE (195,45)-(70,115),14,B
812 LINE (12,128-77*PL+200*TH)-(62,128
+77*PL+200*TH)
815 MAG1
820 COLOR1,15:CURSOR7,-5:PRINT "H"
830 CURSOR7,3:PRINT "V"
840 CURSOR7,11:PRINT "h"
850 CURSOR7,19:PRINT "P"
860 CURSOR7,27:PRINT "F"
861 CURSOR7,125:PRINT ">"
862 CURSOR63,125:PRINT "<"
863 PATTERNS#0,"8182FE8281000000"
864 PATTERNS#2,"81417F4181000000"
865 SPRITE1,(30,125),1,1
870 RP=650:DT=0.0125:GOTO 60
880 SOUND0:BEEP:IF X>-200ANDX<700ANDY<
100ANDY>-100 ANDTH>-0.07ANDPL=0THEN CU
RSOR80,130: PRINT "♦NICE LAND ON!!♦":G
OTO 1000
900 CURSOR80,130:PRINT "♦CLASH!!♦"
1000 FOR S=1 TO 2000:NEXT
```

広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

シャープ
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 「マイコンBASIC」係
MZ－711……79.800円
MZ－721……89.800円
MZ－731……128,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－5501……218,000円
MZ－5511……288,000円
MZ－5521……388,000円
MZ－3531……320,000円
MZ－3541……410,000円
X1C……119,800円
X1D……198,000円

シャープビジネス
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8　販売推進部 「マイコンBASIC」係
PC－1245……17,800円
PC－1250……22,800円
PC－1251……29,800円
PC－1255……35,800円
PC－1401……29,800円
PC－1260……29,800円
PC－1261……39,800円
PC－1500……59,800円
PC－1501……64,800円

ソード
〒104 東京都中央区八重州2－7－12　京橋K－1ビル……「マイコンBASIC」係
M5……49,800円
M5 pro……39,800円
M5 Jr.……29,800円

日本電気
〒108 東京都港区芝5－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部·「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……84,800円
PC－6601……143,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－100……558,000円(モデル10)
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6（第三松井ビル）宣伝部……「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1(MSX)……62,800円
MB－H1E(MSX)……54,800円

富士通
〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13　半導体統轄営業部……「マイコンBASIC」係
FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－8……218,000円
FM－X(MSX)……49,800円

E.S.Dラボラトリ
〒113 東京都文京区湯島4－1－11　南山堂ビル3F……「マイコンBASIC」係
APPLE IIe……378,000円

東　芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1　OA機器事業部……「マイコンBASIC」係
パソピア5……99,800円
パソピア7……119,800円
パソピア16……398,000円
パソピアIQ(MSX)……65,800円(64K)
パソピアミニ……54,800円

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1　情報システム事業部…「マイコンBASIC」係
JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－300……159,000円
JR－800……128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006　松下電器産業(株)情報機器部……「マイコンBASIC」係
CF－2000(MSX)……54,800円

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2－6（新宿住友ビル）……「マイコンBASIC」係
PB－100……14,800円
PB－200……14,800円
PB－300……29,800円
PB－400……17,800円
PB－700……34,800円
FX－710P……17,800円
FX－750P……24,800円
FX－801P……69,800円
FP－200……69,800円
FP－3000……148,000円(タイプ1)
PV－2000……29,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 「マイコンBASIC」係
HC－20……138,600円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7－9－10　パソコン事業部……「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……59,800円

SONY
〒141 東京都品川区大崎局区内ソニー（株）国内営業本部……「マイコンBASIC」係
SMC－777……148,000円
HB－55(MSX)……54,800円
HB－75(MSX)……64,800円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都太田区羽田1－2－12 「マイコンBASIC」係
SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2－5－4　H.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

ムーミン
〒108 東京都港区芝4－1－14（日本生命赤羽橋ビル7F）……「マイコンBASIC」係
コモドール64……99,800円
VIC－1001……49,800円
MAX MACHINE……34,800円

三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25　情報機器事業部業務課……「マイコンBASIC」係
PHC－10……24,800円
PHC－20……47,800円
PHC－25……69,800円
PHC－30(MSX)……64,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3　パーソナルコンピュータ部…「マイコンBASIC」係
MULTI 8……123,000円
ML－8000(MSX)……59,800円

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号　日本楽器製造(株)AY-XI係…「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX)……49,800円
YIS－503(MSX)……64,800円
CX－5(MSX)……59,800円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4（霞山ビル）……「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円

パイオニア
〒153 東京都目黒区目黒1－4－1　広報部 「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……89,800円

ゼネラル
〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116　国内営業事業部開発商品課…「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)…146,500円

郵便はがき

141-

40円切手をお貼り下さい

（受取人）
東京都品川区
東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン編集部行

25キャンペーン応募用⑥

ご住所（ふりがな）〒　都・道　府・県　TEL　ー　ー

ご氏名（ふりがな）　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他（　）
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　（　時間　分）

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★
このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	才
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

キリトリ線

25キャンペーン
読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」のご案内

マイコンBASICマガジンは，1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け，本年7月号で3周年目を迎えます。この号は通巻25号目となりますが，この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に，「25キャンペーン」を実施することになりました。

この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は，読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストワンプログラムを選んでいただこうというものです。

対象は'84年5月号から8月号までに掲載されるプログラムで，まず，毎月のベスト・プログラムを皆さんの投票により選出します。選ばれたプログラムは9月号で最終選考を行ない，マイコンBASICマガジンの「THE BEST PROGRAMER」を決定します。

注1）毎月の愛読者カードが応募用紙になっています。各プログラムには，エントリーコードがつけられていますので，よいと思うプログラムのコードに○をつけて編集部に送ってください。○は1機種につき一つだけつけてください。

注2）エントリーコードは，型番を省略したものが使われています。ウラ側の表を参考にしてください。

応募していただいたかたの中から，毎月抽選で編集部よりプレゼントを送らせていただきます。

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑥愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください（有：無）

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
（マイコンを持ってない方はほしい機種を）

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

THE BEST PROGRAMMER 25　よいと思うプログラムを各機種1本ずつ選んで、番号に○をつけてください。

BJ①	BJ②	BL①	BL②	FM①	FM②	RX①	RX②	J1①	J1②
J2①	J2②	MS①	MS②	M5①	M5②	MK①	MK②	MK③	MB①
MB②	MB③	M22①	M22②	M55①	M55②	PA①	PA②	P6①	P6②
P6II①	P6II②	P8①	P8②	P8II①	P8II②	P88①	P88②	SC①	SC②
SM①	SM②	X1①	X1②	HC①	HC②	PB①	PB②		

キリトリ線

連絡事項

キリトリ線

25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

本企画へのエントリー機種は，各メーカーにより決定されています。エントリー機種の作品には，タイトルにキャンペーン・マークとエントリーコードが表示されています。

BJ	ベーシックマスターJr./LII$_2$	日立
BL	ベーシックマスターLIII/MK5	日立
FM	FM7／8	富士通
RX	RX－78	バンダイ
J1	JR－100	松下
J2	JR－200	松下
MS	MSX：H1/FM－X/CF－2000/PASOPIA IQ/HB－55/PAXON/YIS－503	日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ
M5	M5	ソード・タカラ
MK	MZ－K/1200/700	シャープ
MB	MZ－80B/2000	シャープ
M22	MZ－2200	シャープ
M55	MZ－5500	シャープ
PA	PASOPIA(T)/5/7	東芝
P6	PC－6001	NEC
P6II	PC－6001mkII/6601	NEC
P8	PC－8001	NEC
P8II	PC－8001mkII	NEC
P88	PC－8801/mkII	NEC
SC	SC－3000	セガ・エンタープライゼス
SM	SMC－70/777	SONY
X1	X1/C/D	シャープ
HC	HC－20	エプソン
PB	PB－100	カシオ

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	51961	金額	※
加入者名	株式会社 電波新聞社			料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号　　　）			備考	
	■読者整理番号			受付局日附印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	51961
加入者名	株式会社 電波新聞社		
金額	※		
払込人住所氏名	※		
備考	受付局日附印		

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究 ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	OA導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンOA用語辞典	2,300円	〒250円
MZ－80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
PC－6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ－2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	OA導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－445－6111	関東総局	0273－25－3206	神戸支局	078－391－5885
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	0542－54－6405	広島支局	082－228－5581
西部本社	092－431－7411	新潟支局	0252－45－2526	高松支局	0878－61－3111
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関支局	0832－67－7478
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本支局	096－380－7500
仙台支局	0222－27－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児島支局	0992－26－3630

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電気店	¥ 14,400	マイコン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,200
季刊OA情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		OAパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る— 定価 600円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,200円 〒105円

音と映像のクリエイト マガジン
月刊 **AudioVideo**
定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコンBASIC Magazine** 定価 300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購読申込書

この欄は，加入者あての通信にお使いください。

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ	産業分類	所属又は職種
送付先住所 □□□-□□		

フリガナ	電話	年令	性別
送付先氏名 ㊞		才	男・女

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

THE BEST PROGRAMMER 25

キャンペーン企画

ソフト山盛り／話題満載のショップ情報!!

「全国ショップ・ガイド」では，全国各地のマイコンショップを，北から南へずらりと紹介しています。

各地のショップの，耳よりな情報がいっぱい！　なかでも，今回は「新作ソフト」「会員制度」「パソコン教室」で話題を呼んだショップばかりです。

“えっ，近くにこんなショップがあったの!?”と驚いてる人も多いのでは？　ぜひ一度，この機会に“あなたの町のマイコンショップ”に行ってみてはいかがでしょう。

なお，このコーナーでは，各地のショップ情報を募集しています。編集部まで，手紙でお知らせください。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

仙台情報

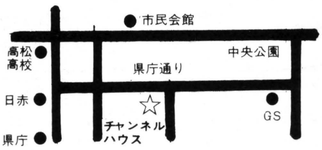
新作ソフト情報

TEL.0222−65−7031
仙台市宮町１−４−28

●サラダの国のトマト姫　4月25日発売
ファンタジック、ハチャメチャ、アドベンチャー――各機種
日本語、英語どちらを入力しても良し　150ステージ
●マリオブラザース スペシャル　5月中旬発売予定
●ドンキーコングIII　6月中旬発売予定
☆続々スーパーソフトが登場します。くわしくは仙台営業所までお電話下さい。
…販売店の方々へ。「サラダ」のデモソフトあります。(無償)

夢、無限大…コンピューター

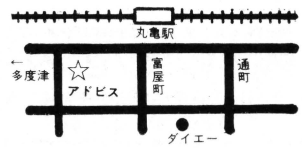
ハード、ソフト共に、ホビーからビジネスまで、すべてのニーズにお応えできるトータルシステムショップ。両店で常時15台のマシーンをデモンストレーション中!!



高松市天神前4-1黒渕ビル1F
PHONE (0878)61-0602,0608
営業時間AM10：00〜PM７：00
年中無休

コンピューター・テクニカルノウハウサービス
㈱アドバンスビジネスジャパン

for personal media age
CHANNEL HOUSE
チャンネルハウス



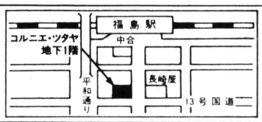
丸亀市本町109番地
PHONE (08772)5-2814
営業時間AM10：00〜PM７：00
日、祝祭日、定休日

パソコンのことならおまかせ下さい！

ホビー→ビジネスまで

▶県内一のソフト量◀
MSXからPC−9801E／Fまで各機種
最新人気ソフトが1000本！
（ゲーム・教育・ビジネス）
※通信販売OK。送料＝300円（1本）

【ハード取扱いメーカー】 NEC・ナショナル・富士通・シャープ
SONY・EPSON他 周辺機器メーカー
【ソフト取扱いメーカー】 電波新聞社・エニックス・PONYCA・T&E
COMPAC・テクノ・ハドソン他 140社
クレジットOK＝１〜36回　月々3,000円から



オリエンタルパソコンショップ

〒960　福島市栄町10番11号コルニエ・ツタヤ　B1　☎0245(21)−2101

HUDSON SOFT　**ハドソン MEDIA札幌**

ハドソンメディア札幌
〒060 札幌市中央区南1条西2丁目
井今井一条本館4階 北海道パソコンセンター内
☎011-281-1151(内)2294

★大好評メディア・メンバーズカード
当店でハードをお買い求めの方にメディア・メンバーズカードを発行。
特典1. ハドソン製ソフトを会員特別価格にて提供。
特典2. 各種クラブ活動へご参加いただけます。

★相談コーナー（毎週火・金曜日開催中）

★お支払い方法
分割払い●低金利、１回より36回までOK ●15分間お待ちいただければ商品をお持ち帰りいただけます。※但し、身分証明書（自動車運転免許証又は健康保険書）及び印鑑をお持ち下さい。
ボーナス２回払い●北専、札専及び札信販カードご持参の方は、ボーナス２回払いをご利用いただけます。
クレジットカード　●MIC、丸井クローバ、札信販、札専、北専、HCB、ダイヤモンドカード、住友カード、ミリオンカード、ダイナースカード、ユニオンクレジット
※ハード、ソフト共に各クレジットカードでOK!!

キリトリ線
粗品引換券
ステキなプレゼントを差し上げます。
BM6

パソコンショップ タクト

原付免許・ヘルメット不要です。……

お気軽に御来店ください。

シャープ　NEC　富士通　**TACT**　エプソン　ソフト　各社

「ベーマガ持参の方に当店オリジナルステッカーを差し上げます」

ソフト会員制度有り!!

宇治市小倉町南浦30－114

西宇治高校東へ200ｍ ☎0774－20－0784

フタバ図書

コンピュータソフト卸事業部

コンピュータを100%活用させるための

- コンピュータソフト・アクセサリーの卸売
- コンピュータ書籍・雑誌の卸売

■広島事業部／〒730 広島市南区金屋町7-12 ☎(082)264-1524(代)

■東京営業所／〒160 東京都新宿区新宿1丁目2-1-207 ☎(03)341-2990

■九州出張所／〒810 福岡市博多区博多駅東2丁目4-7-503 ☎(092)431-0323

MSXから業務用パソコンまで取扱い

マイコン教室

ワープロ教室

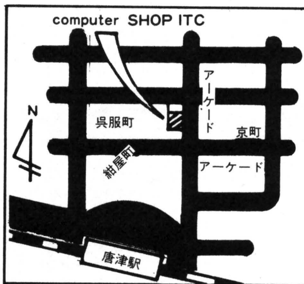


NECマイコンプラザ/富士通FMショップ

防府パソコンセンター

〒747 山口県防府市中央町4－9

TEL 0835－23－8117



新作ソフト続々入荷!

(ゲーム・教育・ビジネス他)

小西六エニックス・電波新聞社・ポニカ・COMPAC・日本ソフトバンク・メディア他MSX用

各種業務プログラム開発致します。

(ITCソフト開発部)

佐賀県唐津市呉服町アーケード内

computer SHOP ITC

でんわ 09557－4－1588

(略称 JPC)

JRパソコンクラブ59年度会員募集!

JRファン集合!!

JR-100, 200を持ってる君，まだパソコンを持っていない君，待っています!!

申込期間：59年5月30日までに申込の方

会員期間：59年5月より60年4月まで

National

JPC JR Personal Computer Club MEMBER'S CARD

MEMBER No.

MEMBER'S NAME

SEIEI. JPC.

〈会員特典〉

- JR-BASICの入門から上級までのBASIC講座、オリジナルチームプログラムの紹介会員の方の自作プログラム等を掲載した『JPC情報』を毎月一回会員に郵送します。
- 会員自作プログラムの中より優秀な作品を「マイコンBASICマガジン」等に推薦します。
- NATIONAL主催の各種行事へ優待、その他の各種行事を用意いたします。

〈入会方法〉

郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留、または郵便定額小為替でお送り下さい。官製ハガキによる申込み可。

振込用紙をお送りします。

〈会　費〉

入会金600円 会 費(一年間) 2,400円

合 計 3,000円

JRパソコンクラブ 〒454 名古屋市中川区小本1丁目18番18号

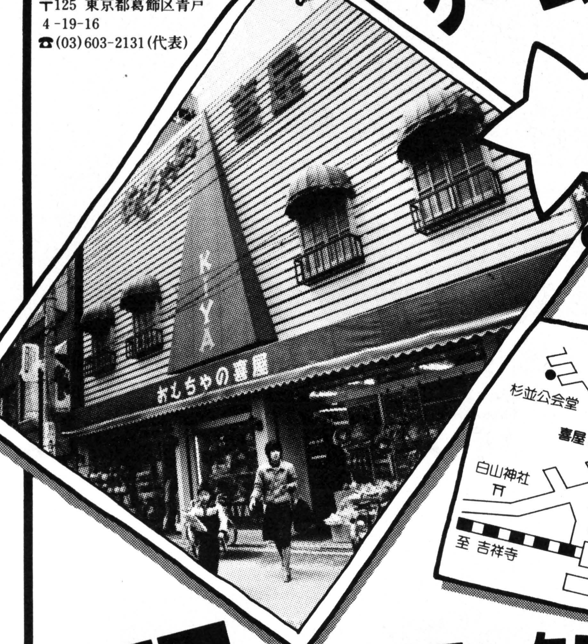
TEL (052)363－3913

SEIEI CO. LTD

あそびは文化、あそびは教育
TAKARA
〒125 東京都葛飾区青戸
4-19-16
☎(03)603-2131(代表)

創作・著作物
©TAKARA CO., LTD. 1984

ゲームパソコン M5ユーザー Kiyaに集まれ





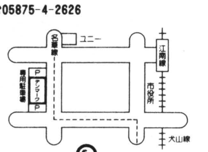
東京　喜屋
〒167 東京都杉並区上荻1-16-16
☎03-391-6468

今、喜屋で

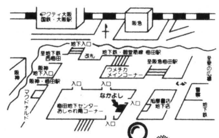
ゲームパソコンM5お買い上げの方に
¥49,800
オリジナルテープ(BASIC-G用)
をプレゼント!!

M5ネットワーク店

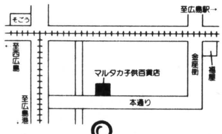
名古屋　デンマーク
〒483 江南市市役所西 名草線沿
☎05875-4-2626



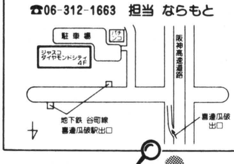
大阪　ウメダ　なかよし
〒550 大阪市西区九条1-14-2
☎06-312-6468



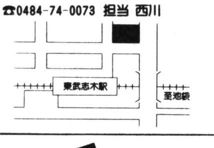
広島　マルタカ子供百貨店
〒730 広島市中区本通4番8号
☎082-247-1440 担当 佐々木



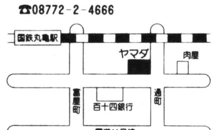
大阪　ポニーランド
〒547 大阪市平野区瓜破2-1-13
ダイヤモンドシティ4F
☎06-312-1663 担当 ならもと



埼玉　キック
〒353 埼玉県志木市本町5丁目
志木ファイブ
☎0484-74-0073 担当 西川

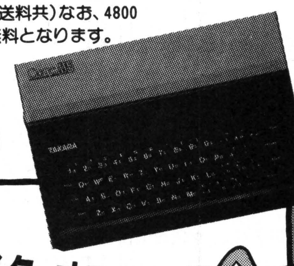


香川　ヤマダ
〒763 香川県丸亀市本町1-135
☎08772-2-4666



喜屋では通信販売もしています!
御希望の方は、住所、氏名、年齢、商品名を明記の上、下記へお送り下さい。(送料共)なお、4800円以上お買い上げの方は、送料無料となります。
〒167 東京都杉並区上荻1-16-16 ☎03-391-6468

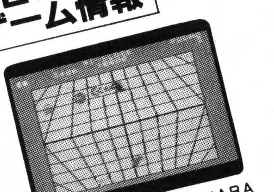
ゲームパソコンM5
Game personal computer



M5全開!!
荻窪・喜屋からテイク・オフ!!
● M5ファミリーなら全商品、揃っています。



NEW ゲーム情報



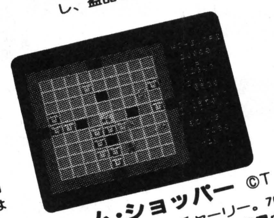
©TAKARA
エスキモン
ここクーランドではエスキモンが、現地モンスターのアイガー、セイオットと壮絶な戦いをくり広げていた。アイガーは冷凍光線、セイオットは無敵のローリングセイオットとなって攻撃してくる。ガンバレ エスキモン。正義のモリで生きのびろ!!



©NAMCO「MAPPY」
マッピー
ナムコの人気アーケードゲーム「MAPPY」正義感あふれるフレッシューポリス〝マッピー〟が、ニャームコたちが持っていった盗品を取り返します。パワードア・トランポリンをうまく利用し、盗品を取りもどせ!!



©TAKARA
ファニーマウス
地下の暗黒街ではファニーマウスを中心に、ネコヘビが食料の奪い合いをくり広げていた。食料は残り少なく敵はふえる一方だ。風船爆弾、落とし穴は有効に使い好物にありつけ!!



©TAKARA
ドリーム・ショッパー
ひょうきんおじさんのチャーリー。76枚のパネルをあけまくり点数をかせごう。高得点のパネルからあけないとモンスターやブラックホールにやられるぞ!! 素早い計算力と確実な記憶力が勝負の別れめだ!!

各¥4,800

M5オプション

● サーマルプリンタ(PT-5) ¥49,800
● フロッピーディスク装置(FD-5) ¥74,800
● 拡張ボックス(EB-5) ¥17,800
● 拡張メモリ・カートリッジ(EM-5) ¥12,000
● パラレルI/Oカートリッジ(PI-5) ¥6,800
● キャリングケース(CA-5) ¥3,500
● ジョイスティック(JS-5) ¥3,500

TMDシステムズ
パソコンの専門店

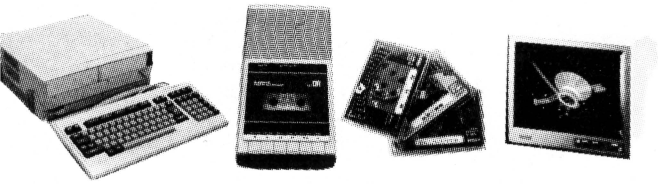
マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

ボーナス特別セール実施中

お近くの各店をご利用下さい。宇都宮・大宮・巣鴨・秋葉原3店・横浜・静岡・名古屋

いよいよボーナスシーズンに入りますセール実施中 今月は余分なゼイニクをとった必要最少限の パソコンセットです。



PC-8801mk2model 10セット

PC-8801mk2model10＋14インチ実使用2000文字0.5mmピッチカラーディスプレイ＋データーレコーダー＋TMD特選ソフトパック
¥218,000

PC-8801mk2model10＋14インチ実使用2000文字0.5mmピッチカラーディスプレイテレビ＋データーレコーダー＋TMD特選ソフトパック
¥229,800

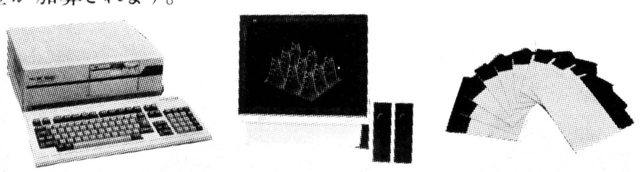
PC-8801mk2model10＋12インチ2000文字0.38mmピッチカラーディスプレイ＋データーレコーダー＋TMD特選ソフトパック
¥229,800

PC-8801mk2model10＋12インチ4050文字カラーディスプレイ＋データーレコーダー＋TMD特選ソフトパック
¥248,000

PC-8801mk2model10＋12インチ4050文字0.28mmピッチカラーディスプレイ＋データーレコーダー＋TMD特選ソフトパック
¥264,800

PC-8801mk2model10＋12インチ2000文字グリーンディスプレイ＋データーレコーダー＋TMD特選ソフトパック
¥188,000

TMD特製PC-8801mk2model30仕様にする為にはドライブ料金が加算されます。



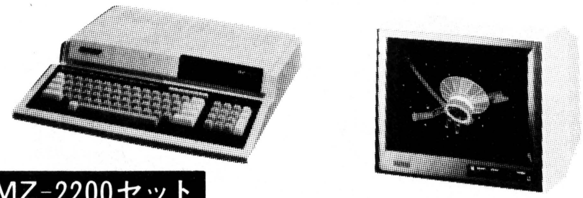
PC-9801セット

PC-9801F1＋12インチ4050文字0.28mmピッチカラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥398,000

PC-9801F1＋12インチ4050文字0.38mmピッチカラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥384,800

PC-9801F2＋14インチ4050文字0.31mmピッチカラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥468,000

PC-9801E＋14インチ2000文字0.39mmピッチカラーディスプレイ＋ディスケット10枚
¥278,000



MZ-2200セット

MZ-2200＋14インチ実使用2000文字0.5mmピッチカラーディスプレイ
¥149,800

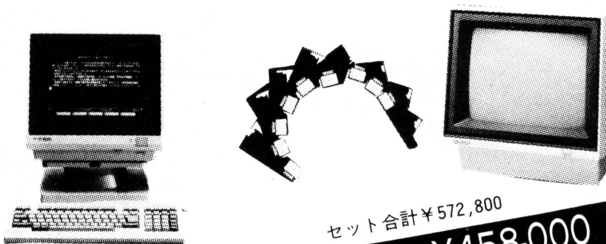
X-1C/Dセット
アクティブタイプX-1C(CZ-801C＋CZ-801D)
大特価販売中
プロフェッショナブルタイプX-1D(CZ-802C＋802D)
大特価販売中

SMC-777セット
3.5インチ　FD搭載　8種のソフト付
SMC-777＋KX-13CD1　**大特価販売中**

MSXコンピュータ
いずれも大特価奉仕の為、申し訳ありませんが特価の表示はできません。

TMD特選セット　ワープロ在庫管理はこのセットでOK

PC-8801マークII＋内蔵用ドライブ2基＋14型4000文字カラーモニタ SANYO CMT141L
＋PC-8024＋PC-8024-02＋ディスケット10枚＋用紙1000枚
漢字ROM



セット合計¥572,800
特価¥458,000

但し、ドライブ2基はNEC以外の一流メーカ製

お買得品コーナー

問い合せ：Tmd秋葉

新　品

COMMODORE64　定価￥99,800 限定3台 40%OFF

PC-2001＋PC-2006(8K RAMカートリッジ)＋PC-2071(ACアダプタ)
定価￥76,600 ㊕￥62,500 18%OFF

PC-6001＋PC-6011(拡張ユニット)＋PC-6053(ボイスシンセサイザ)
定価￥124,000 ㊕￥64,500 48%OFF

FP-1012PR＋ストックフォーム1000枚＋ケーブル
定価￥147,200 ㊕￥90,500 38%OFF

TF-20N＋＃412＋DEMOディスケット1枚＋生ディスケット5枚
定価￥178,200 ㊕￥106,000 40%OFF

MULTI8＋MT-1430A　㊕￥152,000

FP-1020FD　定価￥298,000 ㊕￥149,000

FP-3022FD2(両面倍密倍トラック)＋FP-3034FDB(FDD I/Fボード)＋FP-3050(オプションスロット)
定価￥292,600 ㊕￥148,000 49%OFF

NATIONAL MSX CF-2000＋ジョイスティック＋ROM PACK＋RFコンバータ
定価￥70,100 ㊕￥56,000 20%OFF

LFD-550PC＋ケーブル＋DEMOディスケット2枚＋生ディスケット5枚
定価￥161,900 ㊕￥102,000 37%OFF

MZ-80BF＋MZ-8BK＋MZ-8BFC＋MZ-8BFI＋MZ-80BDM
定価￥374,500 ㊕￥105,000 71%OFF

展示現品

SHARP 20M-202C　㊕￥97,800　定価￥175,000 44%OFF

NEC PC-8032　㊕￥59,800　定価￥268,000 78%OFF

PC-6001mkII＋PC-60M43(新品)
定価￥150,600 ㊕￥120,480 20%OFF

SMC-777＋KX-13CDI(13インチ)＋SMI-711(2ND MICLO FLOPPY DISK)＋SMI-752(漢字ROM CARD)＋SMK-733 (COLOR PALETTE BOAD)＋SMK-702(MONITER CABLE)＋ゲームソフト
定価￥346,000

PC-8001mkII　㊕￥85,000

CZ-801C＋14M-131C
定価￥189,600 ㊕￥145,000 24%OFF

CANONのMSX V-10　定価￥54,800 ㊕￥39,800

中古処分品

IF800model20 COLOR　付属品 ロールペーパーホルダー＋IF CP/M Ver.2.2(5インチ)
㊕￥228,000

IF800＋IF80122(8インチFloppy Disk Unit)　付属品 I/Fカード＋IF CP/M Ver.2.2(8インチ)＋8インチブートROM
㊕￥198,000

IF80250(ROMカートリッジ)　㊕￥5,000

IF80306(ユニバーサル)　㊕￥2,000

ライトペン　㊕￥10,000

OKITYPER-8220＋セントロニクス形パラレルインターフェース
㊕￥54,800

IF800model20
セット価格 ￥458,000

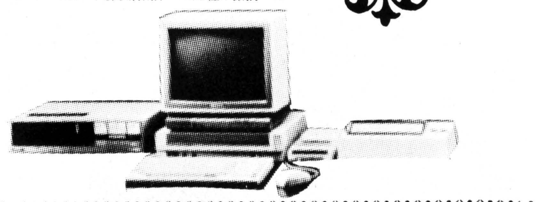
PASOPIA7(ゲームソフト付)＋PA7165(14インチ, 640×200ドット)
展示品
定価￥237,800 26%OFF

N5200model50＋N5231-02(本体)＋N5235-01(キーボード)＋N5231-51(日本語付加機構)＋N5231-53A(グラフィック付加機構)
定価￥1,366,000 ㊕￥683,000

日立パーソナルコンピュータ

SIシリーズを発売

- 多彩で高速なカラーグラフィック表示機能
- 用途に合わせて〈基本システム〉〈ビデオスーパーインポーズシステム〉〈漢字システム〉などの組合せができます。
- バーチャルメモリ方式により16ビットに相当する1MBの連続した広いメモリ空間を実現しました。
- 2MHzの高速CPUの採用により、8ビット機比平均40倍の高速表示を実現しました。
- キーボードにローマ字カナ(ひらがな)変換機能を設けました。
- 本体内にスーパーインポーズカードと汎用拡張バスの2種の拡張バスを装備しました。



友達づきあいできるパソコン
FM-X　￥49,800

32Kバイト実装で初恋
MB-H1　￥62,800

聖子のパソコン、ひとびとのヒットビット
HB-55　￥54,800

おなじみキングコング
CF-2000　￥54,800

プリンターセット

多目的漢字プリンター
GP-550E＋ケーブル＋紙(1000枚)　￥89,800

好評のコストパフォーマンス
GP-500M/F＋ケーブル＋紙(1000枚)　￥46,800

実力派のプリンター
RP-80F/T2＋ケーブル＋紙(1000枚)　大特価中

フロッピーセット

PC用高性能・低価格ターミナルフロッピー
TF-10PC＋ケーブル＋デモディスケット＋ディスケット10枚
￥119,800

FM用
TF-10FM＋I/F＋デモディスケット＋ディスケット10枚
￥122,800

TmdSoft

新発売ビジネスソフト凄腕シリーズ
PC9801・PC9801F専用5&8インチディスク版

実務に使えるビジネスソフトで、しかも価格は経済的を基本とするTmd Softに好評発売中の39シリーズ用上位シリーズ(凄腕シリーズ)が加わりました。

☆出力帳票の形式の変更ができる　☆各ソフトのデータは共通使用可能
☆項目名・CRT表示色・プリンタが自由選択　☆日本語(漢字)表示

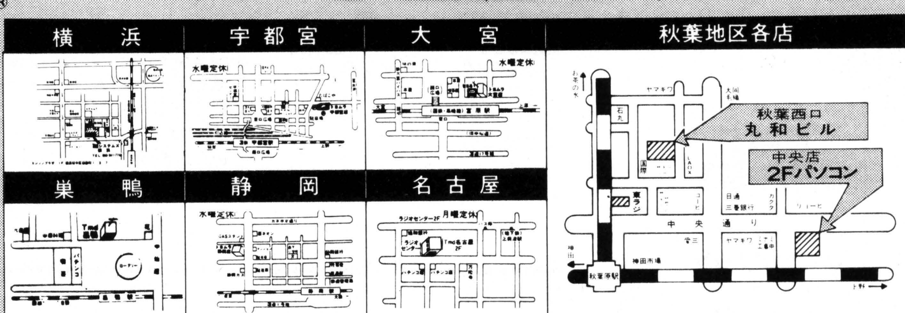
凄腕(すごうで)シリーズ
■売上請求回収管理　￥89,000
■給与賞与年調計算　￥89,000
■顧客情報検索　￥56,000
(メデイアは5″2DD, 5″2D, 8″2D)

39シリーズ　PC8001, PC8801, PC9801, FM7, FM11用　各￥39,000
■売上管理■在庫管理■請求書発行■顧客管理■仕入管理■給与計算

ビジネス分野に
パソコン時代を拓く
Tmdシステムズ®　専任スタッフがアドバイス パソコンの専門店　**トヨムラ®**

- 分割払・クレジット払
  最長60回、即決あり印証必要
- 各社クレジットカード
  MC、JCB、DC、UC、VISA、セントラル、ダイナース・アメックス・日本信販

- 宇都宮：宇都宮市宿郷町365-7 ☎0286-36-5315
- 大　宮：大宮市宮原町3丁目515-2 ☎0486-52-1831
- 川　口：埼玉県川口市芝2丁目25-3 ☎0482-68-7826
- 巣　鴨：豊島区巣鴨1丁目12-6 ☎03-941-8621
- 中　央：千代田区外神田4丁目4-1 北原ビル ☎03-253-5754
- 秋葉西口：千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F ☎03-253-5755
- 東ラジ：千代田区外神田1丁目10-1 東京ラジオデパートB1 ☎03-253-4693
- 横　浜：横浜市中区松影町1丁目3-7 ☎045-641-7743
- 静　岡：静岡市八幡1丁目4-36 ☎0542-83-1321
- 名古屋：名古屋市中区大須3丁目30-86 ラジオセンター2F ☎052-263-1661



通信販売ご希望の方

通信販売ご希望の方
広告記載品のお問合せ、ご注文は、商品代金に送料を含んだ金額を送金して下さい。送料は地域によって異なりますので、お問合せ下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1丁目8-6 丸和ビル2F
Tmdシステムズ 通信販売センター
振込銀行：三菱銀行秋葉原支店
普通口座No.4400641

キャットジャパンの
テレフォンショッピング



NEC

PC-8801mkII



PC-8801MKII、本体にミニフロッピーを内蔵して新登場!!

PC-8801mkII
限定30台

即納

(PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパチブル)
PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一の インターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

(ミニフロッピーを内蔵)
モデル20は1ドライブ、モデル30は2ドライブの5インチ両面倍密度ミニFDDを本体に内蔵。

(漢字ROM標準装備)
日本語のJIS第1水準漢字(2965種)と非漢字(885字)の漢字ROMを標準装備し、日本語処理をより一層容易にしています。

プレゼント

PC-8801MKII(本体モデル20・30)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-8801MKII(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥152,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥192,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥212,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

毎月わずか¥3,000

● ご注文セット No.180 *PC-8801MKII*
基本セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示)	¥118,000
合計標準価格		~~¥393,000~~

① **¥3,000**×48回 頭5万 ボ3.3万×8回
② **¥7,600**×60回 頭3万 ボなし
③ **¥5,000**×60回 頭なし ボ2万×10回
④ **¥12,400**×36回 頭なし ボなし

毎月わずか¥3,000

● ご注文セットNo.182 *PC-8801MKII*
入門セット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+データレコーダ

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示)	¥118,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
合計標準価格		~~¥305,800~~

① **¥3,000**×36回 頭3万 ボ3.4万×6回
② **¥6,300**×48回 頭5万 ボなし
③ **¥10,000**×24回 頭なし ボ2.2万×4回
④ **¥7,700**×48回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

● ご注文セットNo.181 *PC-8801MKII*
プリンターセット
本体+14"超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンタ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C(4050文字表示)	¥118,000
No.2449	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥691,000~~

① **¥5,000**×60回 頭8万 ボ4.6万×10回
② **¥11,100**×60回 頭15万 ボなし
③ **¥10,000**×48回 頭なし ボ4.4万×8回
④ **¥14,500**×60回 頭なし ボなし

※プリンターをNo.2536 GP-550E+(CW012)¥125,800に変えた場合¥518,800
① **¥5,000**×48回 頭5万 ボ4万×8回
② **¥8,000**×48回 頭なし ボ3万×8回

CAT JAPAN
マイコンプラザ

充実のソフトウェアでPC-8801MKIIを、買ったその日から、より機能的に使う！
――キャットジャパン特選ソフトウェア

CAT JAPAN マイコンプラザ

No.2540	文筆Ver.II(5″・8″ I企画)	¥48,000
No.2541	TOP財務会計システムカナ版(オービック)	¥200,000
No.2542	TOP給与計算システムカナ版(オービック)	¥180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥150,000
No.2545	ユーカラ(5″ 東海クリエイト)	¥28,000
No.2546	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジインダストリ)	¥54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5″ リットーミュージック)	¥12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8″ 日本マーケティング)	¥98,000
No.2549	アンケート集計(8″ 日本マーケティング)	¥290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8″日本マーケティング)	¥98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥98,000
No.2557	進路統計ズバコム(内外データ)	¥158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥50,000
No.2563	日本語ワープロPC-SWPMKII(5″SBC)	¥45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥250,000
No.2566	グラフィック・キャンパス(I企画)	¥36,000
No.2567	PMS-I人事管理システム(アドニス)	¥79,000
No.2568	漢プロ(5″ テクニカルソフト)	¥15,000
No.2569	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥30,000
No.2571	財務会計(5″ OAK)	¥98,000
No.2572	速筆(5″ DAIKEI)	¥20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥49,000

GOLDEN SOFTWARE ――SOFT BANK

No.2519	PC-88-1009-2W(5″日本電気)	¥58,000
No.2520	PC-SWP(5″・8″SBC)	¥39,800
No.2521	プレッセ88(5″アスキー)	¥45,000
No.2522	JOB MATE(8″立石電気)	¥128,000
No.2523	パーソナルパール(漢字5″MSA)	¥90,000

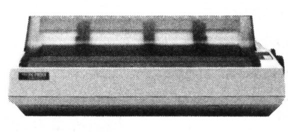
PC-8801MKIIをより機能的に使う グレードアップ周辺機器！

14インチ超高解像度カラーディスプレイ



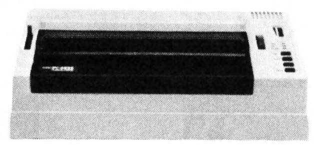
●ご注文セットNo.2451 NEC
PC-KD551 標準価格¥118,000
① ¥3,000×24回 頭1万 ボ1.2万×4回
② ¥3,840×36回 頭なし ボなし

日本語シリアルプリンター



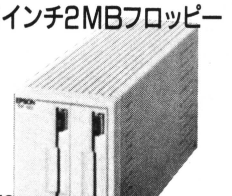
●ご注文セットNo.2449 NEC
PC-PR201 標準価格¥298,000
① ¥3,000×48回 頭3万 ボ2.4万×8回
② ¥5,000×36回 頭なし ボ2.8万×6回
※トラクターフィードPC-PR201-03 ¥20,000は別売

熱転写漢字プリンター



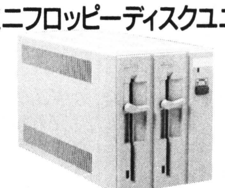
●ご注文セットNo.2448 NEC
PC-8825 標準価格¥176,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.6万×6回
② ¥5,710×36回 頭なし ボなし

EPSON 5インチ2MBフロッピー



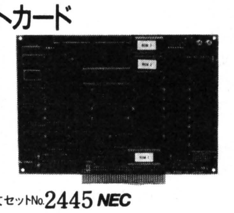
●ご注文セットNo.2578 EPSON
TF-50+#9060 標準価格¥200,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ2.1万×6回
② ¥5,000×36回 頭なし ボ9千円×6回

拡張用ミニフロッピーディスクユニット



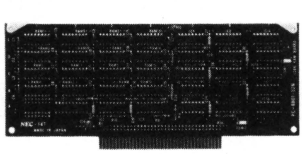
●ご注文セットNo.2454 NEC
PC-80S32 標準価格¥155,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.2万×6回
② ¥5,000×36回 頭なし ボなし

16ビットカード



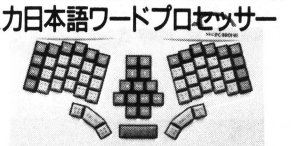
●ご注文セットNo.2445 NEC
PC-8801-16 標準価格¥85,000
① ¥5,000×12回 頭なし ボ1.6万×2回
② ¥3,900×24回 頭なし ボなし

増設RAMボード128KB



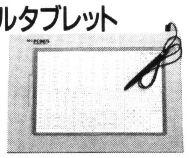
●ご注文セットNo.2444 NEC
PC-8801-02N 標準価格¥43,000
① ¥3,900×12回 頭なし ボなし

新入力日本語ワードプロセッサー



●ご注文セットNo.2463 NEC
PCWORD-M+PC-8801-02×2
標準価格¥148,000
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.1万×6回
② ¥4,800×36回 頭なし ボなし

パーソナルタブレット



●ご注文セットNo.2506 NEC
PC-8875+PC-CA602+
PS-88-011-2W 標準価格¥165,500
① ¥3,000×36回 頭なし ボ1.4万×6回
② ¥5,400×36回 頭なし ボなし

頭頭金 ボボーナス時払い金額 **ご注文はNo.でお願いします。**

キャットジャパンのテレフォンショッピング



ご注文は今すぐお電話で。

JADMA
社団法人日本通信販売協会正会員

NEC
PC-9801F・E



パワフルに、より身近に――

PC-9801F

プレゼント

PC-9801F(本体)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

PC-9801E

プレゼント

PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-9801E(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚をプレゼント。

毎月わずか ¥3,000

● ご注文セットNo.185 ***PC-9801F***

基本セット

本体＋*14"*超高解像度カラーディスプレイ

No.2402・	PC-9801E	¥398,000
No.2413	PC-9801F2 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
合計標準価格		~~¥516,000~~

① ***¥3,000***×60回 頭10万 ボ3.3万×10回
② ***¥8,900***×48回 頭15万 ボなし
③ ***¥10,000***×36回 頭なし ボ3.7万×6回
④ ***¥10,800***×60回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥5,000

● ご注文セットNo.187 ***PC-9801F***

特別お買得セット

本体＋*SHARP 14"*超高解像度カラーディスプレイ＋*EPSON*漢字プリンター

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2574	14M-114C＋(8D-8K)4050文字表示、0.31ピッチ、8853Nと同等品	¥170,200
No.2575	UP-130K＋(♯8223)	¥297,000
合計標準価格		~~¥865,200~~

現金大特価――――¥752,000

① ***¥5,000***×60回 頭10万 ボ5.9万×10回
② ***¥12,600***×60回 頭20万 ボなし
③ ***¥15,000***×48回 頭なし ボ3.3万×8回
④ ***¥17,200***×60回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥5,000

● ご注文セットNo.186 ***PC-9801F***

プリンターセット

本体＋*14"*超高解像度カラーディスプレイ＋NEC日本語シリアルプリンター

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥814,000~~

① ***¥5,000***×60回 頭10万 ボ5.9万×10回
② ***¥12,500***×60回 頭20万 ボなし
③ ***¥15,000***×48回 頭なし ボ3.3万×8回
④ ***¥17,100***×60回 頭なし ボなし

※プリンターをNo.2536 GP-550E＋(CWO12) ¥125,800に変えた場合¥641,800

① ***¥5,000***×48回 頭8万 ボ5.4万×8回
② ***¥10,000***×48回 頭なし ボ3.7万×8回

毎月わずか ¥3,000

● ご注文セットNo.183 ***PC-9801E***

基本セット

本体＋*14"*超高解像度カラーディスプレイ＋CMTインターフェースボード＋データレコーダ

No.2467	PC-9801E	¥215,000
No.2490	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
No.2538	PC-9801-13	¥15,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
合計標準価格		~~¥367,800~~

① ***¥3,000***×48回 頭5万 ボ2.9万×8回
② ***¥7,100***×48回 頭8万 ボなし
③ ***¥5,000***×48回 頭なし ボ2.5万×8回
④ ***¥7,700***×60回 頭なし ボなし

毎月わずか ¥5,000

● ご注文セットNo.184 ***PC-9801E***

フロッピーセット

本体＋漢字*ROM*ボード＋*14"*高解像度カラーディスプレイ＋*EPSON TF-10*デュアル

No.2467	PC-9801E	¥215,000
No.2472	PC-9801-10	¥30,000
No.2490	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
No.2539	TF-10デュアル＋(♯412、PC-98H39-2W(K)	¥142,800
合計標準価格		~~¥505,800~~

① ***¥5,000***×48回 頭8万 ボ3.3万×8回
② ***¥9,300***×60回 頭6万 ボなし
③ ***¥10,000***×36回 頭なし ボ3.5万×6回
④ ***¥10,600***×60回 頭なし ボなし

セットNo.184にNo.2412プリンター PC-PR201を追加した場合¥803,800

① ***¥5,000***×60回 頭10万 ボ5.8万×10回
② ***¥10,000***×48回 頭なし ボ6.1万×8回

セットNo.184にNo.2536プリンターGP-550E＋(CWO12)¥125,800を追加した場合¥631,600

① ***¥5,000***×60回 頭8万 ボ3.9万×10回
② ***¥10,000***×48回 頭なし ボ3.5万×8回

限定30台 即納

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥268,000
PC-9801F2	PC-8801	¥308,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥266,000
PC-9801F1	PC-8001	¥282,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥98,000
PC-9801E	PC-8801	¥138,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥160,000
PC-9801E	PC-8001	¥178,000

NEC
PC-6601

NEC
PC-8001mkII

毎月わずか ¥3,000

●ご注文セットNo.170 PC-6601

入門セット

本体＋NEC14"カラーディスプレイ(15色)＋ディスプレイ置台

No.2493	PC-6601	¥143,000
No.2494	PC-60M43	¥ 65,800
No.2495	PC-66M75	¥ 5,500
合計標準価格		~~¥214,300~~

①**¥3,000**×36回 ㊖2万 ㊭2.0万×6回
②**¥4,460**×48回 ㊖4万 ㊭なし
③**¥5,000**×24回 ㊖なし ㊭3.0万×4回
④**¥5,550**×48回 ㊖なし ㊭なし

限定30台



即納

毎月わずか ¥3,000

限定100台

●ご注文セットNo.101 PC-8001MKII

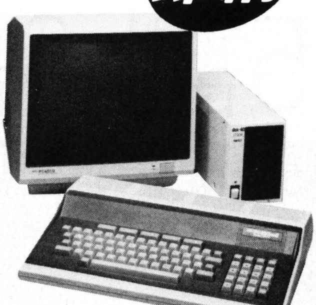
特別入門セット

本体
SHARP14"高解像度カラーディスプレイ
データレコーダ
マイコンティーチャーII入門・基礎編10巻

No.1430	PC-8001MKII	¥123,000
No.2258	14M-131C＋(8D-8K)	¥ 72,000
No.2369	PC-DR321	¥ 19,800
No.2259	マイコンティーチャーII10巻	¥ 43,600
合計標準価格		~~¥258,400~~
現金大特価		¥199,800

①**¥3,110**×48回 ㊖なし ㊭1.4万×8回
②**¥6,140**×36回 ㊖2万 ㊭なし
③**¥4,990**×36回 ㊖なし ㊭1.1万×6回
④**¥5,450**×48回 ㊖なし ㊭なし

即納





キャットジャパンのテレフォンショッピング

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。

24 HOURS

24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。**5月8日より全国一斉受付開始!!**

- **24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる。
- **製品先取り** 製品は即納いたします。
- **日曜配達可** 不在がちの方も大安心です。
- **無料配達** 全国どこでも配達料は無料です。
- **保証書付** 製品はすべて一年間の保証付です。
- **支払い約2ヵ月後** お支払いは、のんびりと。
- **カレッジクレジット** 18歳以上の学生の方、保証人不用。
- **55ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制。
- **頭金なし** 電話一本でOK。らくらくクレジットです。
- **低金利クレジット** 頭金なしで60回までOK。
- **高額下取制度** 高額下取りでラクラク買い換え。
- **クレジット自由自在** お支払い回数は1〜60回までOK。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
函館(0138)51-3844
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402
浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424
中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
中京地区 名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388

CAT JAPAN
マイコンプラザ

●東京 受付本部 **03-983-1333**

●大阪 受付本部 **06-365-1706**

すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他お問い合わせは、テレフォンサービスセンターへお電話ください。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690
●お支払い方法……クレジットの月々のお支払いは①銀行口座のある方は、自動引落。②銀行口座のない方は、お近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)よりクレジット会社宛にご送金いただきます。

〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

㊖頭金 ㊭ボーナス時払い金額 **ご注文はNo.でお願いします。**

全商品

中古パソコンが、全国ど

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、
大反響を呼んだ中古ショップ《マイコンメイト》

5割・6割・7割引より

NEC

PC-6001(本体)	~~¥ 89,800~~	→ ¥ 28,000
PC-6001＋ROM＆RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	→ ¥ 34,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥ 84,800~~	→ ¥ 58,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	→ ¥ 48,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	→ ¥ 78,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	→ ¥114,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	→ ¥142,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	→ ¥158,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	→ ¥172,000
N5200(本体、G・CRT、FDD×2)	~~¥698,000~~	→ ¥428,000

SHARP

MZ-80KII(本体)	~~¥148,000~~	→ ¥ 38,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	→ ¥ 58,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	→ ¥ 78,000
MZ-80B＋グラフィックラム	~~¥317,000~~	→ ¥ 88,000
MZ-2000	~~¥218,000~~	→ ¥ 88,000
MZ-2000＋グラフィックラム	~~¥257,000~~	→ ¥ 98,000
MZ-721(本体)	~~¥ 89,800~~	→ ¥ 48,000
MZ-731(本体)	~~¥128,000~~	→ ¥ 62,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥683,000~~	→ ¥398,000
MZ-80DU(ディスプレイ)	~~¥262,000~~	→ ¥ 68,000
MZ-80BP5(プリンター)	~~¥168,000~~	→ ¥ 88,000
MZ-80BP6(プリンター)	~~¥181,000~~	→ ¥ 78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク)	~~¥158,000~~	→ ¥ 68,000
MZ-80BF(フロッピーディスク)	~~¥244,700~~	→ ¥108,000
パソコンテレビX1＋グラフィックラム	~~¥300,000~~	→ ¥168,000

FUJITSU

FM-8(本体)	~~¥218,000~~	→ ¥ 78,000
FM-8＋漢字・非漢字キャラクターセット	~~¥258,000~~	→ ¥ 98,000
FM-11AD(本体)	~~¥338,000~~	→ ¥178,000

TOSHIBA

ハソヒア(本体)	~~¥163,000~~	→ ¥ 48,000

HITACHI

レベル3(本体)	~~¥198,000~~	→ ¥ 38,000

NATIONAL

JR-100(本体)	~~¥ 54,800~~	→ ¥ 20,000
JR-200(本体)	~~¥ 79,800~~	→ ¥ 38,000

TOMY

ヒュー太(本体)	~~¥ 59,800~~	→ ¥ 20,000

OKI

IF800モデル10(本体、フリンター)	~~¥370,000~~	→ ¥138,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、フリンター)	~~¥698,000~~	→ ¥358,000

EPSON

MP-80(フリンター)	~~¥139,800~~	→ ¥ 58,000
MP-80K(フリンター)	~~¥189,000~~	→ ¥ 88,000
QC-20(本体、ディスフレイ)	~~¥1,350,000~~	→ ¥398,000

APPLE

アップルII(本体)	~~¥428,000~~	→ ¥158,000

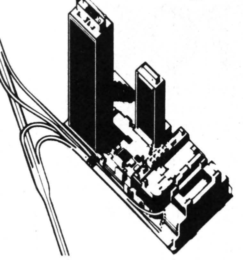
SEIKOSHA

GP-700M(フリンター)	~~¥ 99,800~~	→ ¥ 58,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。



全国どこでも電話で高額査定

本社買い取りデスク 03-983-2464

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

こでも電話で買える。

CAT JAPAN

全国どこでも電話1本!
もちろんクレジットでもOK!



ビートたけし

●24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています

03-983-1729
03-983-1617

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。

24 HOURS

24時間電話受付

年中無休

本社注文デスク

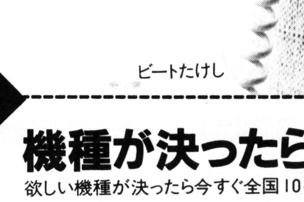
03-983-2464
03-988-2105

（池袋サンシャインビル57F）

地上228mに中古パソコンショップがビッグにオープン!!

日本初の中古パソコンショップ





《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。

●ショップ営業時間 10:30〜19:00（水曜定休）●電話でのご注文は24時間年中無休

札幌011-644-0380 仙台0222-24-2606
千葉0472-24-0552 大宮0486-44-8067
横浜045-311-6811 名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873 広島082-295-5936
福岡092-473-6730

- **24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる
- **日曜配達可** 不在がちの方も大安心です
- **保証書付** 製品は最低3ヵ月以上の保証付です
- **10ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制
- **豊富な在庫** 全メーカーの製品がラインアップ
- **高額下取り** 製品の下取り、買い取りもいたします

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

アコリット マイコン最新カタログ

富士通　FMシリーズ

FM-7(MB25010)　¥126,000
48回分割　¥3,100　／60回分割　¥2,600

FM-11〈AD2〉　¥298,000
48回分割　¥6,854　／60回分割　¥5,840

FM-11〈BS〉　¥398,000
48回分割　¥9,154　／60回分割　¥7,800

FM-8(MB25020)　¥218,000
48回分割　¥5,800　／60回分割　¥4,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-27501	データレコーダ	12,800→	300	200
MB-26001	拡張ユニット	133,000→	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000→	700	600
MB-22405	漢字ROMカード	35,000→	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000→	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000→	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000→	1,100	900
MB-27651	ディスクユニット	498,000→	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000→	400	300
MB-27603	フロッピディスク	440,000→	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000→	8,700	7,400

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801F1　¥328,000
48回分割　¥8,015／60回分割　¥6,830

PC-9801F2　¥398,000
48回分割　¥9,726　60回分割　¥8,288

PC-9801E　¥215,000
48回分割¥5,254　／60回分割¥4,478

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5"ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600

NEC　PC-8000シリーズ

PC-8001MKII　¥123,000
48回分割　¥2,900／60回分割　¥2,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8001/II-01	漢字ROMボード	32,000→	700	600
PC-8011	拡張ユニット	148,000→	3,500	3,000
PC-8012	I/Oユニット	84,000→	2,000	1,700
PC-8012-02	増設RAMボード	43,000→	1,000	800
PC-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000→	3,600	3,100
PC-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000

NEC　PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621
PCKD-551	専用ディスプレイ(カラー用)	118,000→	2,884	2,458
PCKD-651	専用ディスプレイ(カラー用)	198,000→	4,838	4,123

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801MKII/10　¥168,000
48回分割¥4,106　／　60回分割¥3,499

PC-8801MKII/20　¥225,000
48回分割¥5,499　／　60回分割¥4,686

PC-8801MKII/30　¥275,000
48回分割¥6,721　60回分割¥5,727

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801MKII-FD1	増設フロッピィディスク	60,000→	1,467	1,250
PC-8837-2W	システムディスク	7,000→	171	146
PC-8887	システムディスク	8,000→	196	167

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6601　¥143,000
48回分割¥3,495　／　60回分割¥2,978

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6001MKII　¥84,800
48回分割　¥2,073／60回分割　¥1,766

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-6011	拡張ユニット	19,800→	400	400
PC-6021	サーマルプリンタ	49,800→	1,100	1,000
PC-6031	ミニディスクユニット	89,800→	2,100	1,800

NEC　5200モデル05シリーズ

N5231　¥648,000
48回分割　¥15,400／60回分割　¥13,100

N5231-02A　¥758,000
48回分割　¥18,000／60回分割　¥15,400

N5231-03A　¥548,000
48回分割　¥13,000／60回分割　¥11,100

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
N5231-56	日本語付加機構	45,000→	1,000	900
N5231-57	ROMキット	25,000→	500	500
PA-7245	ドットプリンタ	39,000→	900	700
PA-7290	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	700

シャープ　MZ-2200シリーズ

MZ-2200　¥128,000
48回分割　¥3,000／60回分割　¥2,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700

シャープ　MZ-3500シリーズ

MZ-3541　¥410,000
48回分割　¥9,800／60回分割　¥8,300

MZ-3531　¥320,000
48回分割　¥7,600／60回分割　¥6,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P8	漢字プリンタ	540,000→	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000→	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000→	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000→	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000→	2,100	1,800

シャープMZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540
MZ-ID10	12型モノクロディスプレイ	418,000→	10,215	8,705
MZ-ID11	12型カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
MZ-IR16	増設RAM	30,000→	733	625
MZ-IR11	増設RAMボード	80,000→	1,955	1,666
MZ-IR09	増設ビデオRAMボード	35,000→	855	729
MZ-IF02	ミニフロッピーディスクドライブ	158,000→	3,861	3,290
MZ-IP02	80桁ドットプリンタ	138,000→	3,372	2,874
MZ-IP04	カラーインジェットプリンタ	228,000→	5,572	4,748
MZ-IP06	80桁漢字プリンタ	234,000→	5,718	4,873

シャープ　PC-5000シリーズ

PC-5000　¥350,000

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CE-510P	熱転写プリンタ	80,000→	1,955	1,666
CE-510F	ミニフロッピーディスクドライブ	198,000→	4,838	4,123
CE-511F	コンパクトフロッピーディスクドライブ	128,000→	3,128	2,665

シャープ　パソコンテレビX1

CZ-800C/D　¥268,000
48回分割　¥6,550／60回分割　¥5,581

CZ-801C/D　¥219,400
48回分割　¥5,362／60回分割　¥4,569

CZ-802C/D　¥326,000
48回分割　¥7,967／60回分割　¥6,789

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-800C	本体	155,000→	3,788	3,228
CZ-800D	カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
CZ-801C	本体	119,600→	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800→	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000→	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000→	3,128	2,666
CZ-8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600

シャープ　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2,300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-141C	RGB14型カラー	69,800→	1,605	1,368
15M-412C	RGB15型カラー	118,000→	2,714	2,313
12M-314C	RGB12型カラー	128,000→	2,944	2,509
CZ-210D	RGB21型カラー	179,000→	4,117	3,508
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

EPSON

HC-20　¥138,600
48回分割　¥3,200／60回分割　¥2,700

QC-10II(システム価格)　¥795,000
48回分割¥18,285　／60回分割¥15,582

EPSON　プリンタ/フロッピディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800→	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000→	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800→	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000→	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
TF-20 ＝2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-10	PC用(デュアルタイプ)	129,800→	2,986	2,544
TF-10	PC用(シングルタイプ)	89,000→	2,047	1,745
TF-10	FM用(デュアルタイプ)	125,800→	2,894	2,466
TF-10	FM用(シングルタイプ)	85,000→	1,955	1,666
TF-10	MZ･FP用(デュアル)	122,800→	2,825	2,407
TF-10	MZ･FP用(シングル)	82,000→	1,886	1,608

コモドール　VICシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000→	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800→	1,200	1,000
VIC-1010	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S･エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	S･フロッピディスク	79,800→	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800→	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800→	400	300
VIC-1701	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

ソード　M68/343/243/23

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MK V	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MK X	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MK V	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MK X	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMK V	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMK X	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパクトタイプ	49,800→	1,100	900

ソニー　HIT BIT シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
SMC-777	本体	148,000→	3,829	3,263
KX-13CD1	ディスプレイ	89,800→	2,328	1,980

各社周辺機器/CRT

○東映　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435H	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1410H	14型2000文字表示	66,500→	1,600	1,400
FTC-1428H	14型640×200ドット	99,800→	2,400	2,100
FTC-1423H	2000文字表示	84,500→	2,100	1,800

○ニデコ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
NH-200F	ミニフロッピィディスク	119,800→	2,583	2,202
NH-12DJ	RGB12型カラー	89,800→	1,937	1,650
NH-14DH	RGB14型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-14DE	RGB14型カラー	118,000→	2,544	2,168
NH-14DD	RGB14型カラー	69,800→	1,505	1,283
NH-14DA	RGB14型カラー	168,000→	3,623	3,087
NH-12D9	RGB12型カラー	99,800→	2,152	1,834

○加賀電子　TAXAN CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KS12R101S	RGB VISION-I	64,000→	1,400	1,100
KS12R202S	RGB VISION-II	79,800→	1,700	1,400
KS12R301S	RGB VISION-III	99,800→	2,100	1,800

東芝　パソピアシリーズ

PASOPIA-7　¥119,800
48回分割　¥2,700／60回分割　¥2,300

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PASOPIA	MINI (IHC-8000)	54,800→	1,300	1,000
KT-P 22	カセットレコーダー	13,800→	300	200
PA-7165	カラーディスプレイ	98,000→	2,300	1,900

日立　ベーシックマスターレベルIII

MARK-5(MB-6892)　¥118,000
48回分割¥2,700　／　60回分割¥2,300
MB-S1/10　¥128,000
48回分割¥3,128　／　60回分割¥2,666
MB-S1/20(近日発売)　¥178,000
48回分割¥4,350　／　60回分割¥3,707

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
C12-2120	カラーディスプレイ	89,800→	2,195	1,870
C14-2190A	カラーディスプレイ	108,000→	2,640	2,249
C15-S01	RGB15型カラー	119,800→	2,928	2,495
C14-1190	カラーディスプレイ	64,800→	1,500	1,200
C14-2191	カラーディスプレイ	98,000→	2,200	1,900

SEIKO

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-80M	汎用プリンタ	59,800→	1,400	1,100
GP-80D	MZ-1200,700,80専用	79,800→	1,800	1,500
GP-250FA	MZ-80B/2000用	79,800→	1,800	1,500
GP-80P	PC-6001専用	65,800→	1,500	1,200
GP-250F	FM-7,8/PC用	59,800→	1,400	1,100
GP-50M	汎用プリンタ	25,000→	575	490
GP-500M	PC用	49,800→	1,146	976
BP-5420M	汎用ビジネスプリンタ	298,000→	6,854	5,841

各社周辺機器/ディスクユニット

○スター

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
DPX510	汎用プリンタ	85,000→	1,833	1,562
DPX510J	汎用プリンタ	128,000→	2,760	2,352
delta-10	汎用プリンタ	145,000→	3,127	2,665
radix-10	汎用プリンタ	168,000→	3,623	3,087

○アイテム disk-PC M160/disk-80MK IIシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M160-01	PC-9801用	256,000→	6,300	5,300
M160-02	PC-9801用	298,000→	7,300	6,200
M160-03	PC-8801用	296,000→	7,200	6,200
M160-05	FM-8用	298,000→	7,300	6,200
disk-80P II	PC-8801/9801/8001	123,000→	3,000	2,500
disk-80F II	FM-7,8用	128,000→	3,000	2,600
disk-80B II	MZ-80B/2000用	138,000→	3,400	2,800

○工人舎　KD290シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
KD290D/PC	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/PC	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/FM	デュアル	148,000→	3,600	3,100
KD290S/FM	シングル	98,000→	2,400	2,000
KD290D/MZ	デュアル	138,000→	3,400	2,900
KD290S/MZ	シングル	88,000→	2,100	1,800
KD175D/PC	PC-8801用	390,000→	9,500	8,100
KHD-5	シングル(5MB)	448,000→	10,900	9,300

○東京電子科学　LFD-550シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
LFD-550PC	PCシリーズ用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550MZ	MZ-80B/2000用	128,000→	3,100	2,600
LFD-550FM	FM-7,8用	148,000→	3,600	3,000
LFD-550	汎用	128,000→	3,100	2,600

○HAL研究所　PCGシリーズ他

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCG-8800	PC-8801対応	44,800→	1,100	900
PCG-8100	PC-8001対応	49,800→	1,200	1,000
PCG-700	MZ-700対応	29,800→	700	600
PCG-1200	MZ-80K2/K2E/C	29,800→	700	600
PCG-8200	PC-8001/II対応	29,800→	700	600
GTX8800	PC-8801対応	39,800→	1,000	800

○ロジテック

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K-305	PC用	128,000→	2,760	2,352
K-305	FM用	128,000→	2,760	2,352
KP-1000	汎用プリンタ	48,000→	1,035	882
KP-3000	汎用プリンタ	84,000→	1,811	1,544
KP-5000	PC,FM用プリンタ	98,000→	2,113	1,801

MSX 特別セール中
★全てジョイスティックとカセットテープ5本付!
★そのほか各社別のプレゼント付!

		定価/円	15分割
日本楽器製造			
YIS-303		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01 FMサウンドシンセサイザユニット		19,800→	1,330
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアQ"	HX-10D	65,800→	4,422
	HX-10S	55,800→	3,750
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	54,800→	3,683
	HB-75	69,800→	4,691
松下電器	CF-2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
	PHC-30	64,800→	4,355
	MPC-11	99,800→	6,707
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

おもしろコンピュータ

カシオ　楽がき　PV-2000
¥29,800→¥23,800

セガ　コンピュータビデオゲーム
SG-1000　¥15,000→¥12,000
SC-3000　¥29,800→¥23,800

任天堂　ファミリーコンピュータ
¥14,800→¥11,800

●コレクトコールでのお問い合せは御遠慮ください。
●この商品のみは送料1500円をたして現金書留にてお願い致します。

RGB対応テレビ　各社

メーカー	型名	定価/円	48分割	60分割
ナショナル	TH21-H55GR	219,000→	5,037	4,293
	TH19-L55GR	188,000→	4,324	3,685
	TH15-M55GR	139,000→	3,197	2,725
日立	C14-452	79,800→	1,800	1,500
ビクター	CX-101(10")	110,000→	2,400	2,100
東芝	14V-14	79,800→	1,800	1,500
	21K-690	215,000→	4,800	4,100
シャープ	CT-1450B	108,000→	2,400	2,000
ソニー	KX-13HGI	149,000→	3,300	2,800
三菱	21C660	215,000→	4,945	4,214

NEC　RGB対応テレビ

メーカー	型名	定価 円	48分割	60分割
NEC	C-14N12PV	99,800→	2,296	1,956
〃	C-14N16PV	125,000→	2,516	2,144
〃	C-14N18PV	84,800→	2,073	1,766

NEC　プリンタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-PR201	日本語シリアルプリンタ	298,000→	7,282	6,206
PC-PR401	80桁サーマルプリンタ	39,800→	973	829
PC-8826	カラープロッタプリンタ	148,000→	3,617	3,082
PC-8027	ドットマトリックスプリンタ	89,000→	2,175	1,853
PC-PR202	日本語シリアルプリンタ	258,000→	6,305	5,373
PC-8825	熱転写漢字プリンタ	176,000→	4,301	3,665
PC-8024	ドットマトリックスプリンタ	128,000→	3,128	2,665

■以上の他、各メーカーの日本語ワードプロセッサもとりそろえておりますのでお気軽にお問合せ下さい。

お買得コーナー

■カシオ	EP-1100+ソフト ＝¥65,000
■NEC	PC-8001(下取品) ＝¥50,000
■ナショナル	●JR-100+RFコンバーター ＋ソフト3巻＝¥30,000 ●JR-200+プログラム集(1冊) ＋ソフト2巻＝¥40,000
■シャープ	MZ-731→¥83,000

マイコン・ベーシックマガジン愛読者特別セール

テレビ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	TH21-H55GR	¥219,000	¥5,037	¥4,292
〃	TH19-L55GR	¥188,000	¥4,324	¥3,684
〃	TH15-M55GR	¥139,000	¥3,197	¥2,724
〃	TH14-NV1	¥208,000	¥4,605	¥3,924
ソニー	KV-20XR2	¥199,800	¥4,481	¥3,818
〃	KV-18XR2	¥179,800	¥4,032	¥3,436
ビクター	AV-260	¥290,000	¥6,527	¥5,562
〃	AV-200	¥210,000	¥4,709	¥4,013
東芝	21K691	¥215,000	¥4,821	¥4,108
〃	15K31	¥129,800	¥2,910	¥2,480
シャープ	C-1 19型	¥145,000	¥3,252	¥2,771
〃	C-1 14型	¥93,000	¥2,086	¥1,777

ビデオ		標準価格	48回均等	60回均等
ナショナル	NV-630	¥169,800	¥3,613	¥3,203
〃	NV-330	¥159,800	¥3,170	¥3,015
〃	NV-370	¥132,800	¥2,864	¥2,440
ナショナル	NV-800	¥289,800	¥6,665	¥5,680
〃	NV-850HD	¥239,800	¥5,238	¥4,700
ソニー	SL-F5	¥169,800	¥3,808	¥3,245
〃	SL-F3	¥145,000	¥3,169	¥2,771
〃	SL-F17	¥132,000	¥3,036	¥2,587
〃	SL-HF77	¥299,000	¥6,877	¥5,860
〃	SL-HF66	¥249,800	¥5,745	¥4,896
ビクター	HR-D225	¥195,000	¥4,373	¥3,726
〃	HR-D120	¥148,000	¥3,310	¥2,842
日立	VT-16	¥173,000	¥3,880	¥3,306

周辺機器も全て取扱っております。



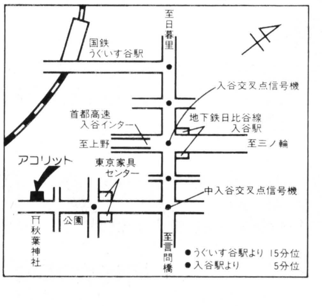
全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り!お支払いは楽々クレジットで胸キュン!です。
豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください――

Acolyte
(アコリット)
〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
☎03(844)3361

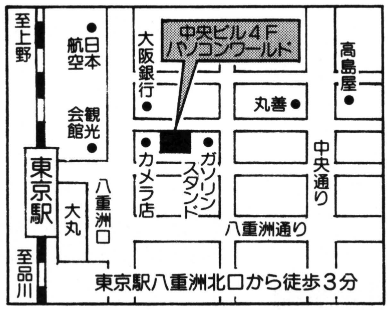
●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

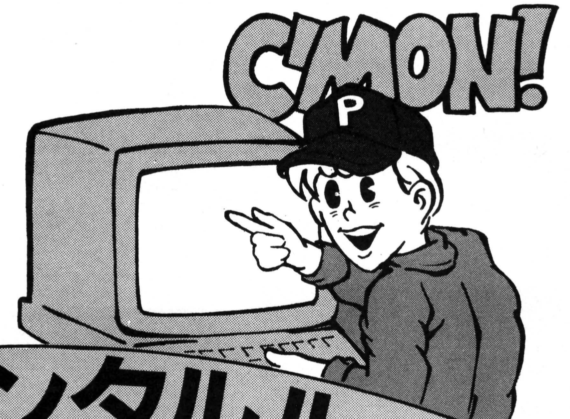
●この他の新製品の御予約も受付けます。

お支払いは楽な長期クレジット
48回/60回
●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



パソコン、好きなだけ、さわりたいキミに。





パソコンレンタルルーム OPEN!

パソコンを買う前に思う存分、使いこなしてみませんか。ベーシックを覚えてみませんか。ゲームソフトを作ってみませんか。わからないことがあったら質問もできます。初めての方にはていねいに分かりやすくお教えします。パソコンは習うより、まず慣れてしまった方が勝ち。機種も豊富で、各メーカーの機種を試してみる楽しさもあります。

現在ご利用の方々

「めまぐるしく変わる機種を購入するよりも、使える時間だけ、利用してみたい」
「買う前にテストしてみたい」
「ソフトを自由に持ち込んで、ゲーム、勉強、ゲームソフト作成に使いたい」
君のアイデアをお待ちしています。

営業時間

AM10：00～PM8：00月曜日休業(日曜・祝日営業)

ご予約

電話又はフロントにお申込みください。1日お使いいただいても結構です。

会員

入会金2,000円(1年間有効：会員証発行)
※今回入会者に限り、2,000円分の利用回数券を無料サービスいたします。

メーカー名	機　種	店内設置数	使用料(1時間)
SHARP	MZ1200	1set	100円
NEC	PC6001MKⅡ	1set	200円
CASIO	FP1100	1set	200円
SHARP	X1	1set	300円
FUJITSU	FM-7	1set	300円
NEC	PC8001MKⅡ	2set	400円
SHARP	MZ2000	1set	400円
SHARP	MZ731	1set	400円
FUJITSU	FM-8	1set	400円
NEC	PC8800	1set	500円
OKI	IF800M20	2set	500円
NEC	PC9800	2set	700円
SHARP	MZ5000	1set	700円
SHARP	MZ5500	1set	700円
FUJITSU	FM-11	1set	700円
NEC	PC100	1set	700円
NEC	PC9800F	1set	700円
OKI	IF800M30	1set	800円
SEIKO	3300	1set	800円

TOSHIBA・UNIVAC etc.(又、ハンドベルドは無料です。ワープロは各メーカー揃っています。)

●見学者サービス券(親子同伴の場合は両者に有効)

(1)すきなパソコンを1時間自由にさわれます。
(2)30分無料でベーシックを習うことができます。
(3)ワープロを1時間無料で自由にさわれます。
(4)ワープロを30分無料で習うことができます。

のいずれかをサービス致します。

パソコン ワールド
PASOOOM WORLD

東京都中央区八重洲1－6－5　中央ビル4F
☎271-7139・7619

クリエイティブ・サピエンス

家・庭・人のパソコン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。



X1シリーズ用・PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

X-1シリーズ用ユーカラJJ好評発売中!

●かな漢字変換・ローマ字漢字変換、2つの入力方式が選べます。●操作は簡単でしかも高速処理だから、どなたでも手軽に利用できます。

●ディスク版・テープ版共にJIS第一水準漢字をサポート●テープ版では一文字単位、ディスク版では単語単位で連続変換ができます。

●カーソル移動で容易に下線・罫線が引けます。

PC-6001mkII用ユーカラJJもヨロシク!

PC-8001mkII,PC-8801mkII用ユーカラJJ新登場。

X-1シリーズ用…………5"ディスク版¥19,800
3"ディスク版¥19,800
テープ版¥ 9,800

文例集 X-1シリーズ用……………¥3,000

PC-6001mkII用…………5"ディスク版¥19,800
テープ版¥ 9,800

文例集 PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用
PC-6001mkII ユーカラJJ用 ¥3,000

X1シリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S・CALGO

X-1シリーズ用S・CALGO新登場。

●日常の事務作業にともなう表集計が、だれにでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで幅広く活用できます。●指定した計算を、ファンクションキー一発で表全体に対して行います。●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使い易くて実用的。

MZ-700用S・CALGOもヨロシク!

X-1シリーズ用…………3"ディスク版¥19,800
テープ版¥ 9,800
(5"ディスク版ご希望の方には3"版と交換いたします。)

M-700用…………S・CALGOテープ版¥9,800
S・CALGOオプションパックテープ版¥9,800

PC-6001mkII用・MSX用

簡易表計算プログラム

パソカルク

かる〜くカルク、誰でもできる表計算

家計簿、売上管理表など、日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。。プログラミングの知識はまったく必要ありません。

PC-6001mkII用…………5"ディスク版¥19,800
テープ版¥ 9,800
MSX用 ………… ROM・PACK ¥ 9,800

PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

英文字、ひらがな、カタカナを音声出力。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮する強力処理機能。

PC-6001mkII用………… 5"ディスク版¥12,800

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所/〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

インフォメーションセンターTEL03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは、上記までお気軽にどうぞ

資料請求券 BM-6

CVAマイコン通信販売

COMPUTER VISUAL & AUDIO

1.全国無料配達　2.低金利クレジット　3.頭金なしで商品先どり　4.完全保証　5.日・祭日も受付可

NEC PC-9801F/E



セット　9801シリーズ

①PC-9801F2(本体)……………………398,000円
PC-KD551(CRT)……………………118,000円
合計価格 516,000円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々14,200円×20回　㊍7.5万×3回
●48回均等支払例　月々12,300円×48回

②グラフィックセット
PC-9801F2(本体)……………………398,000円
PC-KD551(CRT)……………………118,000円
PC-9871(MSマウスセット)……29,500円
Small Candy(アスキーCADセット)…10,000円
合計価格 555,000円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々15,600円×20回　㊍8万円×3回
●48回均等支払例　月々13,300円×48回

③PC-9801F1(本体)……………………328,000円
PC-KD551(CRT)……………………118,000円
合計価格 446,000円

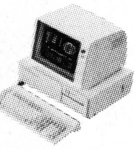
●20回支払(ボーナス併用)例　月々12,900円×20回　㊍6万円×3回
●48回均等支払例　月々10,600円×48回

④PC-9801E(本体)……………………215,000円
PC-KD551(CRT)……………………118,000円
合計価格 333,000円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々9,600円×20回　㊍4.5万円×3回
●48回均等支払例　月々7,900円×48回

富士通 FM-11 AD2

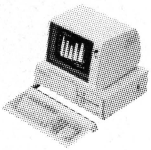
高密度1ドライブ1Mバイト装備、日本語ワープロソフト付



FM-11〈BS〉(本体)……………………398,000円
NH-14DE(ニデコ14インチCRT)……118,000円
合計価格 516,000円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々14,600円　㊍7万円×3回
●48回均等支払例　月々12,100円

富士通 FM-11 BS

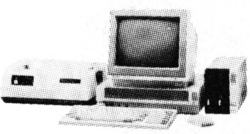


FM-11AD2……………………298,000円
NH-14DE……………………118,000円
合計価格 416,000円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々11,400円　㊍6万円×3回
●48回均等支払例　月々9,900円

HITACHI S1

●2MHz高速CPV
●スーパーインポーズ機能内蔵
●1MB仮想メモリ



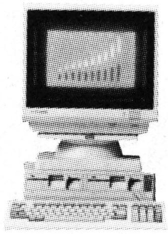
モデル10……………………128,000円

●20回払(ボーナス併用)例　月々4,400円×20回　㊍1.5万円×3回
●48回均等支払例　月々3,200円×48回

モデル20……178,000円(日本語ワープロ機能内蔵)

●20回支払(ボーナス併用)例　月々5,500円×20回　㊍2.5万円×3回
●48回均等支払例　月々4,400円×48回

NEC PC-8801mkII



セット8801シリーズ

①PC-8801mkIImodel 30(本体)……275,000円
FTC-1208(東映CRT)……………129,800円
CRTケーブル……………………1,800円
合計価格 406,600円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々11,000円×20回　㊍5.5万円×3回
●48回均等支払例　月々9,300円×48回

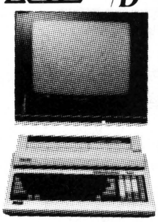
②PC-8801mkIImodel 20(本体)……225,000円
FTC-1208……………………129,800円
CRTケーブル……………………1,800円
合計価格 356,600円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々10,000円×20回　㊍4.5万円×3回
●48回均等支払例　月々8,100円×48回

③PC-8801mkIImodel 10(本体)……168,000円
FTC-1208……………………129,800円
CRTケーブル……………………1,800円
合計価格 299,600円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々7,900円×20回　㊍4万円×3回
●48回均等支払例　月々6,700円×48回

SHARP パソコンテレビ X1C/D



①CZ-801C(本体)……………………119,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ) 99,800円
合計価格 219,600円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々6,200円　㊍3万円×3回
●48回均等支払例　月々5,100円

②CZ-802C(本体)……………………198,000円
CZ-802D(14インチディスプレイテレビ) 128,000円
合計価格 326,000円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々9,400円　㊍4.5万円×3回
●48回均等支払例　月々7,800円

NEC PC-6601



楽しいゲームや実用的な日本語ワープロなど、すぐ使える5枚のディスクソケットがついています。

PC-6601(本体)……………………143,000円
PC-60M43(CRT)……………………65,800円
合計価格 208,800円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々5,700円×20回　㊍3万円×3回
●48回均等支払例　月々4,900円×48回

SONY SMC-777

SMC-777(本体)……………………148,000円
KX-13CDI(13インチカラーディスプレイ) 89,800円
合計価格 237,800円

●20回支払(ボーナス併用)例　月々6,800円　㊍3.5万円×3回
●48回均等支払例　月々5,800円

MSX



富士通 FM-X

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
富士通	FM-X	49,800円	3,200円×15回
ナショナル	(キングコング)CF-2000	54,800円	3,400円×15回
東芝	HX-10S	55,800円	3,400円×15回
	HX-10D	65,800円	3,100円×15回
日立	MB-HI	62,800円	3,000円×20回
	MB-HIE	55,800円	3,400円×15回
ソニー	HB-75	69,800円	3,500円×20回
	HB-55	54,800円	3,400円×15回
パイオニア	PX-7	89,800円	4,500円×20回
三洋	PHC-30	64,800円	3,100円×20回
	MPC-10	74,800円	3,500円×20回
	MPC-11	99,800円	5,000円×20回
ゼネラル	PCT50(本体)+PCK-50(キーボード)	146,500円	7,000円×20回

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
ヤマハ	YIS-303	49,800円	3,200円×15回
	YIS-503	64,800円	3,200円×20回
三菱	ML-8000	59,800円	3,800円×15回

■周辺機器(ケーブルが別売のものもあります)

メーカー名	商品名	標準価格	分割支払例
ソニー	PRN-C41(プリンタ)	54,800円	3,600円×15回
ナショナル	アスターインターMCP-40X(プロッタ)	34,800円	3,300円×10回
パイオニア	LD-7000(レーザーディスク)	199,800円	10,100円×20回(PV-7に接続可)

CVA NEWS

来たる6月15日に、川口店、稲毛マリンピア店に続き、マイコンスクエアー秋葉原CVAが、開店する予定です。LAN(ローカルエリアネットワーク)など先端技術や最新マイコン、楽しいイベント、抽選会などを用意してお待ちしております。(詳しくは、吊広告などを御参照下さい。尚、6月15日は、秋葉原店開店のため、通信販売はお休みさせて頂きます。)

東京(03)246-8948(代)(ベーシックマガジン係)

お申込みは☎コレクトコール〈106番〉で!!

●資本金102億4,459万円(昭和59年1月現在)　●売上高6,518億円(昭和58年2月期)

ジャスコ株式会社 CAV事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町1-14



特選プログラム・コーナー

APPLE II / PASOPIA(T) / PB-100
BM-Jr/L II / PASOPIA7 / PC-1245
BM-L III/mk5 / PC-6001 / PC-1500
コモドール64 / PC-8001 / PC-2001
FM-7/8 / PC-8801
FP-1100 / PC-9801
GUNDAM / ぴゅう太
JR-100 / SC-3000
JR-200 / SMC-777/70
MSX / VIC-1001
M5 / X1
MAXMACHINE / ZX81
MULTI8 / HC-20
MZ-700/1200 / JR-800
MZ-80B/2000 / PC-8201
MZ-2200 / FX-702P
MZ-5500 / PASOPIAmini

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①**内容，**②**使いかた・遊びかた，**③**操作方法，**④**プログラムのしくみ，**⑤**プログラムの具体的な入力方法，**⑥**改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ**使用機種名，**Ⓑ**言語，**Ⓒ**メモリの容量**も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。**

APPLE II/IIe用

WINTER FIGHT

ROR



ストーリー★★

夏は暑く冬は寒ーい！ この常識を打ち破るところから，このゲームは始まります。

遠い遠い熱い国からやってきた魔物が，冬の日本の木枯しの舞い落ちる頃にやってきて，エイホエイホと暖かな風を送り込んできた。

魔物をやっつけるには，スノー・マシンを完成させるしかない。スノー・マシンは，雪玉を雪のブロックに投げつけるとできるのだ。

CHECKER FLAG

Dr.D：ワン・キーのゲームだな。ゲームとしては雪玉の移動だけの単純なものだが，スノー・マシンを作りあげるというところにおもしろ味を感じる。

編：カラー表示のゲームも，APPLEではめずらしいですね。ベーマガのAPPLEユーザーも少しは刺激になったのでは？

影：なんたってAPPLEだからね。ゲームやるだけのために買ったなんてのは，もう最低！

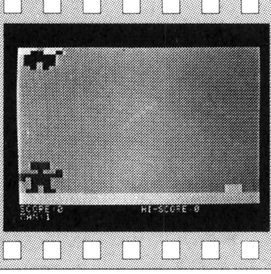
プレイのしかた

使うキーは，パドルかジョイ・スティックの"0"ボタンだけ。これを押すと，雪玉が投げられて，離すと雪玉が落下します。

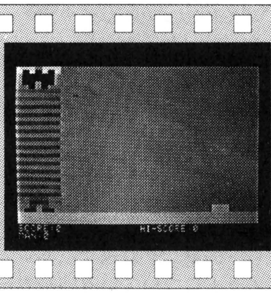
みごとスノー・マシンが完成すると，暑い国からやってきた魔物が，イタイイタイと退散していく。

エンディング★

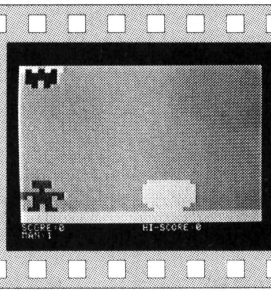
私は叫びたかった。毎月のようにAPPLEのプログラムが載っているのは，ベーマガだけではないだろうか。スバラシイことだ！



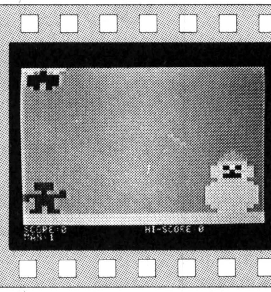
《写真1》 雪玉よ，とんでけー！



《写真2》 あれあれ，ワーッ！ な，なんだこりゃ？



《写真3》 ほら，ようやくスノー・マシンの一部がー



《写真4》 これがスノー・マシンだ！ ユキダルマ??

♥♥OFコーナー♥♥……ベーマガに女性編集部員が誕生!! "あの一先輩"だってさ。ワオー，ガンバルゾ!!(影) おちついて下さい！♡♡♡(編)おっ，なんだこの♡は？(影)あの一，なにか??(つぐ美)い，いいえ♡(編・影)

WINTER FIGHTのプログラム・リスト

```
10  REM TITLE 'WINTER FIGHT'
20  REM BY ROR
30 HS = 0: DATA 173,48,192,136,20
     8,5,206,1,3,240,9,202,208,24
     5,174,0,3,76,2,3,96
35  RESTORE : FOR I = 770 TO 790:
     READ J: POKE I,J: NEXT
40  TEXT : HOME : PRINT "WINTER F
     IGHT": PRINT : INVERSE : PRINT
     "BUTTON(0)";: NORMAL : PRINT
     ":FIRE OR UP": PRINT
50  PRINT "HIT ANY KEY.": POKE  -
     16368,0: WAIT  - 16384,128:S
     C = 0:MN = 2
60 UC = 1
65  GR
70  COLOR= 7: FOR I = 0 TO 39: VLIN
     0,36 AT I: NEXT : COLOR= 15:
     FOR I = 37 TO 39: HLIN 0,39
     AT I: NEXT : COLOR= 5: VLIN
     29,30 AT 2
72  VLIN 29,30 AT 4: VLIN 29,34 AT
     3: HLIN 0,6 AT 32: PLOT 0,33
     : PLOT 6,33: VLIN 33,36 AT 2
     : VLIN 33,36 AT 4: PLOT 1,36
     : PLOT 5,36
80  COLOR= 15: HLIN 0,2 AT 0: HLIN
     4,6 AT 0: HLIN 0,2 AT 1: HLIN
     4,6 AT 1: COLOR= 1: VLIN 2,4
     AT 1: VLIN 2,5 AT 2: VLIN 1
     ,3 AT 3: VLIN 2,5 AT 4: VLIN
     2,4 AT 5: COLOR= 0: PLOT 1,1
     : PLOT 5,1
85 H =  INT ( RND (1) * 12) + 19
90  COLOR= 15: ON UC GOTO 170,160
     ,150,140,130,120,110,100
100  HLIN H + 3,H + 7 AT 28
110  HLIN H + 2,H + 8 AT 29
120  HLIN H + 1,H + 9 AT 30
130  HLIN H + 1,H + 9 AT 31
140  HLIN H + 1,H + 9 AT 32: VLIN
     32,34 AT H + 1: VLIN 32,34 AT
     H + 9
150  HLIN H + 2,H + 8 AT 33: VLIN
     33,35 AT H + 2: VLIN 33,35 AT
     H + 8
160  HLIN H + 3,H + 7 AT 34: VLIN
     34,36 AT H + 3: VLIN 34,36 AT
     H + 7
170  HLIN H + 4,H + 6 AT 35: HLIN
     H + 4,H + 6 AT 36
175  HOME : PRINT "SCORE:"SC;: HTAB
     21: PRINT "HI-SCORE:"HS: PRINT
     "MAN:"MN
180  WAIT  - 16287,128: COLOR= 7:
     PLOT 6,33: COLOR= 5: PLOT 6
     ,31: COLOR= 15: PLOT 6,30: PLOT
     1,1: PLOT 5,1: COLOR= 0: PLOT
     2,1: PLOT 6,1:BX = 6:BY = 30

190 X = BX:Y = BY:BX = X + 1:BY =
     Y - 1: IF BY < 0 THEN BY = 0

200  COLOR= 7: PLOT X,Y: IF BX >
     39 THEN 250
210  COLOR= 15: PLOT BX,BY:I = 2:
     J = 2: GOSUB 500: IF  PEEK (
     - 16287) > 127 THEN 190
220 X = BX:Y = BY:BX = X + 1:BY =
     Y + 1: COLOR= 7: PLOT X,Y: IF
     BY > 36 OR BX > 39 THEN 250
230  IF  SCRN( BX,BY) = 15 THEN 2
     90
240  COLOR= 15: PLOT BX,BY: GOTO
     220
250  COLOR= 15: PLOT 2,1: PLOT 6,
     1: COLOR= 0: PLOT 1,1: PLOT
     5,1: FOR K = 6 TO 35 STEP 2:
     COLOR= 9: HLIN 0,6 AT K: COLOR=
     7: HLIN 0,6 AT K + 1:I = 10:
     J = 5: GOSUB 500: NEXT
260  COLOR= 7: FOR K = 6 TO 36: HLIN
     0,6 AT K:I = 200:J = 5: GOSUB
     500: NEXT
265 MN = MN - 1: IF MN >  - 1 THEN
     70
270  IF SC > HS THEN HS = SC
280  GOTO 50
290 UC = UC + 1: IF UC < 9 THEN 7
     0
300  COLOR= 15: HLIN H + 3,H + 7 AT
     24: FOR I = 25 TO 27: HLIN H
     + 2,H + 8 AT I: NEXT : COLOR=
     0: PLOT H + 4,25: PLOT H + 6
     ,25: HLIN H + 4,H + 6 AT 27:
     COLOR= 3: PLOT H + 5,26
310  COLOR= 11: PLOT H + 5,21: HLIN
     H + 4,H + 6 AT 22: HLIN H +
     3,H + 7 AT 23:BX = H + 5:BY =
     27:BC = 0:Z = 0
320 X = BX:Y = BY:BX = X +  SGN (
     3 - X):BY = Y +  SGN (3 - Y)
     : COLOR= BC: PLOT X,Y:BC =  SCRN(
     BX,BY): COLOR= 15: PLOT BX,B
     Y: HLIN 0,2 AT 1: HLIN 4,6 AT
     1
330  COLOR= 0: PLOT Z,1: PLOT Z +
     4,1:Z = Z + 2: IF Z > 3 THEN
     Z = 0
340 I = 5:B = 1: GOSUB 500: IF BX
     <  > 3 OR BY <  > 3 THEN 32
     0
350  COLOR= 15: FOR I = 0 TO 5: FOR
     J = 0 TO 6: IF  SCRN( J,I) <
     > 7 THEN  PLOT J,I
360  NEXT J,I:J = 1: FOR I = 255 TO
     1 STEP  - 1: GOSUB 500: NEXT
     :SC = SC + 10: GOTO 60
500  POKE 768,I: POKE 769,J: CALL
     770: RETURN
```

春なんだナー♡



by 吉田慎一

★友人は僕のパソピアＩＱのスプライト機能を，パソコン買うとスプライト１ケースもらえると思っています。（静岡県富士宮市・田中　仁13才）……【**編**：今月の移植テクを読んだら…。ほら，頭がスプライトしたでしょ？】

ベーシック・マスターJr/LⅡ2用

スターダスト/バイク

エントリーコード BJ①

高木　一



やっとモニタのデータ転送サブ・ルーチンの使いかたがわかったので，これを使ったゲームを2本作りました。

スター・ダスト

知る人は知っている（知らない人は……）スター・ダスト計画が実行されてしまいました。そのため，大きな氷の塊が雨あられと降ってきます。その中でパタカラスを動かして，ダイヤを取ってください。上下左右は，O，KLです。

プログラムについて

コピー先のデータ（＄40）を，ランダムにして氷をゆらしています。あとは，普通のスクロール・ゲームと同じでしょう。

バイク

空から攻撃してくる，ヘリコプターと戦ってください。アクセルはMで，対空ミサイルはNとなっています。アクセルで加速すれば左に行き，離せば右にもどって行きます。

プログラムについて

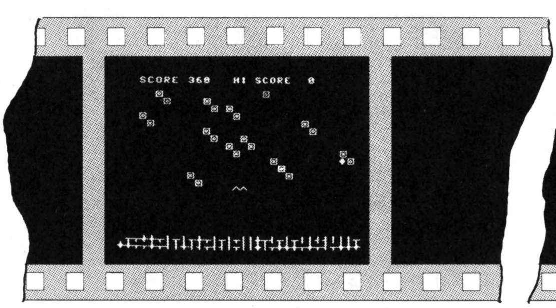
データ・ブロック転送によって，道路の白線を動かしています。ヘリコプターの動きは，適当な点をランダムで決めて，そこまでSGN関数でよせるという方法です。音については，ベーマガの82年11月号を見てください。再ゲームはSです。

CHECKER FLAG

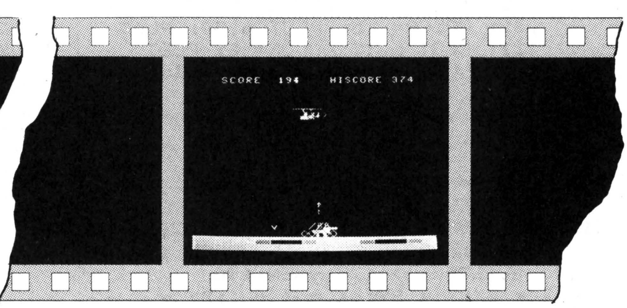
Dr.D：うまいな。ショート・プログラム2本だが，いずれもプログラムに工夫がみられる。特に2本目のバイクは，さすがにショートだけに動きも速いぞ。

影：ショートでも，けっこう楽しめるゲームってあるんですね。

編：あるんです，ここにネ！



《写真1》スター・ダストの画面



《写真2》バイクの画面

★プログラムを打ちこもうとしたが字が小さくやる気がしない。コピーで大きくしたら文字が多くなった気がしてやっぱりやめた。(東京都世田谷区・**田中智明12才**)……【**影**：なまけ者め！ふふふ……。**編**：同類項的笑い。】

スター・ダストのプログラム・リスト

```
 10 RANDOMIZE :POKE $E892,1
 20 CLEAR :LET H=0
 30 POKE $3B,$01,$20,$03,$9F,$01,$40
 40 POKE $E890,6:FOR I=0 TO 63:POKE 960+I,$86+RND(4):NEXT I
 50 LET CURSOR=3,0:PRINT "SCORE       HI SCORE ";H;:LET S=0
 60 LET X=15:LET Y=15:LET W=$100+32*Y+X:LET B=W+INT(RND(32)):LET N=0
 70 LET CURSOR=8,0:PRINT S;
 80 LET A=ASC(INKEY$):POKE $E890,5
 90 LET X=X+(X<30)*(A=76)-(A=75)*(X>0)
100 LET Y=Y+2*(Y<20)*(A=44)-(A=79)*(Y>1)
110 POKE B,$20:POKE W,$20,$20
120 LET W=$100+32*Y+X:CALL $F009
130 LET Q=W+(A=79)*32:IF PEEK(Q)+PEEK(Q+1)>=$ED THEN GOTO 210
140 POKE W,$93,$93
150 POKE $140+RND(32),$ED:POKE $40,$40+INT(RND(3)-1)
160 LET N=N+1:IF N=30 THEN LET B=$120+INT(RND(1)*20*32):LET N=0
170 POKE $E890,2
180 POKE B,$97:IF (W=B)+(W+1=B) THEN MUSIC T1ﾄ:LET S=S+300:LET N=29
190 POKE $EE80,255:POKE $EE80,0
200 LET S=S+5:GOTO 70
210 POKE $E890,2:POKE W,$80,$80:MUSIC UﾄﾐDｿ
220 IF S>H THEN LET H=S
230 IF INKEY$="S" THEN CLEAR :GOTO 30
240 GOTO 230
```

バイクのプログラム・リスト

```
 10 LET H=0:RANDOMIZE :POKE $3B,$03,$C0,$03,$DC,$03,$C2
 20 CLEAR
 30 LET X=20:LET Y=8:LET X1=0:LET Y1=0:LET Y7=X:LET S=0:LET N=0
 40 FOR I=0 TO 64:POKE 960+I,$60:NEXT I
 50 LET CURSOR=4,0:PRINT "SCORE          HISCORE";H
 60 LET S=S+2
 70 LET CURSOR=10,0:PRINT S;
 80 LET W=ASC(INKEY$)
 90 IF W=77 THEN POKE $EE80,255:POKE $EE80,0:LET X=X-(X>5):GOTO 120
100 LET X=X+(X<22)
110 IF (W=78)*(X1=0) THEN LET X2=X+900:LET X1=1
120 IF X1=1 THEN GOSUB 270
130 POKE 897+X,$20,$FC,$11,$FB,$20
140 POKE 928+X,$20,$94,8,1,$94,$20
150 LET N=N+1:IF N<4 THEN POKE 962,$E,$E
160 IF N=7 THEN LET N=0
170 POKE $EE80,$FF:POKE $EE80,0
180 CALL $F009
190 LET Y=Y+SGN(Y7-Y)
200 IF (Y1=0)*(X=Y-N+2) THEN LET Y2=418+Y:LET Y1=1
210 IF Y1=1 THEN GOSUB 330
220 IF Y=Y7 THEN LET Y7=15*(Y<15)+INT(RND(10))
230 POKE 384+Y,$20,$85,$89,$85,$20
240 POKE 417+Y,$20,7,$3D,$82,$20
250 POKE $EE80,$FF:POKE $EE80,0
260 GOTO 60
270 POKE X2,$20:LET X2=X2-32:IF X2<320 THEN LET X1=0:RETURN
280 IF (X2>=Y+417)*(X2<Y+421) THEN GOTO 300
290 POKE X2,$7E:RETURN
300 POKE 417+Y,$80,$FE,$95,$FF:MUSIC P3Q2ﾄ#ﾄﾚ#ﾚﾐ
310 LET CURSOR=Y,5:PRINT "    ";
320 LET S=S+300:LET X1=0:RETURN
330 POKE Y2,$20:LET Y2=Y2+96:IF Y2>960 THEN LET Y1=0:RETURN
340 IF (Y2>=X+897)*(X+900>=Y2) THEN GOTO 360
350 POKE Y2,$76:RETURN
360 LET CURSOR=X-1,21:PRINT "O O+* 0":MUSIC P3Q2Uﾄｼﾗｼﾄﾄ
370 IF S>H THEN LET H=S
380 IF INKEY$="S" THEN GOTO 20
390 GOTO 380
```

★突然ですが日本国憲法第23条を知っておられる方？（滋賀近江八幡市・**井代佳明12才**）……【**影**：ハイ！23条には秘伝目ン玉裏返しヨコ目ジーッの流し目拳法が…などと言ってる場合ではない。原稿せっせと出さなくちゃ。】

ベーシック·マスターJr.用

MISSILE FIGHT

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード BJ②

鈴木 祐



編隊を組んで攻撃してくる8機のエイリアンを，無制限エネルギー弾で破壊してください。しかし，エイリアンは面が進むごとに知能を増し，対ミサイル，そして飛行速度を増していきます。エイリアンをすべて破壊すると，ボーナスがスコアに加算され，さらにボーナスは面が進むごとに500点ずつ加算されます。

操作方法

[,]と[.]で左右に移動し，スペース·バーでエネルギー弾を発射します。

プログラムの説明

このゲームの主要部分は，マシン語を使用しています。キーの入力は，システムI/O（＄ＥＥＣ０)番地を直接ドライブするため，キャノンを動かしながら同時に，エネルギー弾を発射することができます。エイリアンの動きは，＄28Ｅ４番地からの飛行データを用いています。このデータを書き換えれば，エイリアンの動きをいろいろに変えることができます。

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，マシン語をうまく使って，動きが実にリアルになっとる。

影：３年前だったら，市販ソフトでも通用したんじゃないかな。ド迫力のゲームですね。いやー，まいった！

編：ねっ，スゴイでしょ！　ベーシックマスターのユーザーって実力派ばっかり!!

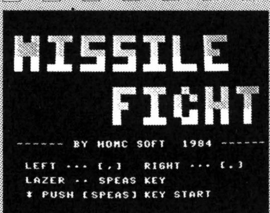
改造について

＄25Ａ３番地に＄７Ｆを書き込むと，キャノンのエネルギー弾が連続発射になります。なお通常この番地には，＄７Ｃを書き込んでおいてください。

最後に

ゲーム進行中は，すべてマシン語で処理しているので，ＢＡＳＩＣでは得られないスピード感のある物になりました。

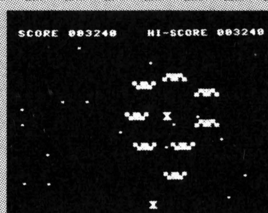
最後に，ＨＯＭＣ（人吉鬼木マイコン・クラブ）をヨロシク！



《写真１》タイトル画面



《写真２》速い！　迫力満点の宇宙戦争だ!!



《写真３》クラッシュ!!　こ，これはスゴイ!!



《写真４》攻撃パターンもいろいろあるぞ!!

★影さんつまらないギャグはやめてください。近ごろ頭痛気味なもんで…。(奈良県大和郡山市・**くっちゃん見てる？13才**)……**【影：**影さんのカケザン。つまらない妻らな～。どうだ，逆(ギャグ)療法で頭痛直ったでしょ!?**】**

《リスト1》MISSILE FIGHTのプログラム・リスト

```
10 REM -----  ｼｮｳ 1  -----
20 RANDOMIZE :FOR I=$2100 TO $2300:POKE I,RND(256):NEXT I
30 POKE $2002,$21,$00
40 POKE $2047,$30,$30,$30,$30,$30,$30
50 REM -----  ｼｮｳ 2  -----
60 MUSIC T1:CLEAR
70 PRINT "@ @ @@@ @@@ @@@ @@@ @   @@@"
80 PRINT "@@@  @  @   @    @  @   @  "
90 PRINT "@@@  @  @@@ @@@  @  @   @@ "
100 PRINT "* *  *    *   *  *  *   *  "
110 PRINT "* * *** *** *** *** *** ***":PRINT :PRINT
120 PRINT TAB(12);"@@@ @@@  @  @ @ @@@"
130 PRINT TAB(12);"@    @  @ @ @ @  @ "
140 PRINT TAB(12);"@@   @  @   @@@  @ "
150 PRINT TAB(12);"*    *  * * * *  * "
160 PRINT TAB(12);"*   ***  ** * *  * "
170 CALL $28B6:PRINT :PRINT
180 PRINT "------ BY HOMC SOFT  1984 ------":PRINT
190 PRINT " LEFT ··· [,]   RIGHT ··· [.]":PRINT
200 PRINT " LAZER ·· SPEAS KEY":PRINT
210 PRINT " * PUSH [SPEAS] KEY START"
220 LET E$=INKEY$:IF E$<>" " THEN CALL $289D:MUSIC P2R:GOTO 220
230 LET H=5:LET T=20:LET B=0:LET S=50
240 POKE $2040,$30,$30,$30,$30,$30,$30
250 CLEAR :PRINT "SCORE 000000    HI-SCORE ";
260 FOR I=$2047 TO $204C:PRINT CHR$(PEEK(I));:NEXT I
264 LET CURSOR=10,10:PRINT "GAME START"
265 MUSIC T1P2DﾄﾐｿDﾄﾐｿﾐﾌﾗﾐﾌﾗDﾄﾐｿDﾄﾐｿUﾌｿｼUﾌｿｼUﾐﾌﾗUﾐﾌﾗP5ﾄ
270 REM -----  ｼｮｳ 3  -----
280 CALL $28D0
290 POKE $2000,$10:LET CURSOR=16,23:PRINT CHR$($9A);
300 POKE $200B,T,0,B
310 FOR I=$2010 TO $203F:POKE I,0:NEXT I
320 FOR I=$2050 TO $206F STEP 2:LET X=RND(32):LET Y=RND(22)+1
330 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($A5);:POKE I,X,Y:NEXT I
340 LET P=INT(RND(4))*$40:LET X=RND(12)+10
350 FOR I=1 TO 30:CALL $27F1:CALL $253C:CALL $252C:NEXT I
360 FOR I=$2018 TO $2030-1 STEP 3:POKE I,X,1,P
370 FOR Q=1 TO 4:CALL $27F1:CALL $253C:CALL $2667:CALL $252C
380 NEXT Q:NEXT I
390 CALL $2500
400 IF PEEK($200C)=1 THEN GOTO 480
410 REM -----   BONUS   -----
420 LET CURSOR=10,10:LET D$="BONUS"+STR$(S*10):GOSUB 560
440 FOR I=1 TO S:CALL $28DE:NEXT I
450 LET S=S+50:LET T=T-1+(T<1)
460 LET B=B+10:IF B>255 THEN LET B=255
470 MUSIC P9R:GOTO 270
480 REM -----   BOMB    -----
490 POKE $289F,$C0:FOR I=1 TO 3:CALL $289D:NEXT I:POKE $289F,$30
500 LET H=H-1:IF H<1 THEN GOTO 530
510 LET CURSOR=11,10:LET D$="LAST "+STR$(H):GOSUB 560
520 MUSIC P9R:GOTO 270
530 LET CURSOR=10,10:LET D$="GAME OVER":GOSUB 560
540 MUSIC T3Q2P3ﾗP1ﾗｿﾌﾗP3ｿUﾄﾐP1ﾌﾐﾚﾚﾄﾐｿP3UﾄT1
550 MUSIC P9R:GOTO 50
560 REM ----- CHROUT  -----
570 POKE $289F,$80
580 FOR J=1 TO LEN(D$)
590 LET D0$=MID$(D$,J,1):PRINT D0$;:IF D0$<>" " THEN CALL $289D
600 NEXT J:POKE $289F,$30
610 RETURN
```

《リスト2》マシン語プログラム(MON CR から入力する)

```
2500  BD 27 F1 BD 25 3C 7D 20
2508  0C 26 20 BD 26 67 7D 20
2510  01 26 18 BD 27 59 B1 20
2518  0D 22 03 BD 27 6F BD 27
2520  AE 86 00 BD 28 2E BD 25
2528  2C 20 D5 39 B6 20 0B 4D
2530  27 09 CE 01 00 09 26 FD
2538  4A 20 F4 39 7F 20 0C B6
2540  20 00 97 0F 86 17 97 10
2548  BD FF F5 A6 00 81 9A 26
2550  7F 86 20 A7 00 F6 20 00
2558  86 07 8D 51 27 05 C1 01
2560  27 01 5A 86 08 8D 46 27
2568  05 C1 1E 27 01 5C F7 20
2570  00 86 0B 8D 38 27 31 7D
2578  20 04 26 3C CE 20 10 A6
2580  01 27 09 08 08 8C 20 18
2588  26 F5 20 17 B6 20 00 A7
2590  00 97 0F 86 16 A7 01 97
2598  10 BD FF F5 86 86 A7 00
25A0  BD 28 9D 7C 20 04 20 10
25A8  7F 20 04 20 0B B7 EE C0
25B0  B6 EE C0 88 FF 85 01 39
25B8  B6 20 00 97 0F 86 17 97
25C0  10 BD FF F5 A6 00 81 20
25C8  26 06 86 9A A7 00 20 04
25D0  7C 20 0C 39 CE 20 10 FF
25D8  20 05 8D 0B FE 20 05 08
25E0  08 8C 20 18 26 F1 39 E6
25E8  01 26 01 39 D7 10 A6 00
25F0  97 0F BD FF F5 A6 00 81
25F8  9D 27 1C 86 20 A7 00 FE
2600  20 05 6A 01 27 10 7A 00
2608  10 BD FF F5 A6 00 81 9D
2610  27 05 86 86 A7 00 39 09
2618  86 20 A7 00 A7 01 A7 02
2620  CE 20 18 FF 20 07 8D 0E
2628  08 08 08 8C 20 30 26 F3
2630  FE 20 05 6F 01 39 E6 01
2638  26 01 39 A6 00 FE 20 05
2640  A1 00 26 17 E1 01 26 13
2648  FE 20 07 6F 01 CE 26 5F
2650  BD F0 0C BD FF E9 86 01
2658  BD 28 2E FE 20 07 39 54
2660  31 50 30 44 BC D0 0D 7F
2668  20 01 7C 20 01 CE 20 18
2670  FF 20 05 8D 09 08 08 08
2678  8C 20 30 26 F3 39 E6 01
2680  26 01 39 7F 20 01 D7 10
2688  A6 00 97 0F BD FF F5 09
2690  86 20 A7 00 A7 01 A7 02
2698  FE 20 05 E6 02 CE 28 E4
26A0  BD F0 03 A6 00 5C FE 20
26A8  05 E7 02 85 01 27 0E E6
26B0  00 C1 1E 27 04 6C 00 20
26B8  14 6A 00 20 10 85 02 27
26C0  0C E6 00 C1 01 27 04 6A
26C8  00 20 02 6C 00 85 04 27
26D0  0A E6 01 C1 14 27 3A 6C
26D8  01 20 06 85 08 27 02 6A
26E0  01 E6 01 D7 10 A6 00 97
26E8  0F BD FF F5 09 C4 01 27
26F0  10 86 02 A7 00 86 9D A7
26F8  01 86 0B A7 02 FE 20 05
2700  39 86 0B A7 00 86 9D A7
2708  01 86 02 A7 02 FE 20 05
2710  39 CE 20 18 E6 01 26 0C
2718  08 08 08 8C 20 30 26 F4
2720  FE 20 05 39 BC 20 05 26
2728  1D 8D 2E 84 C0 FE 20 05
2730  A7 02 B7 20 09 8D 22 84
2738  0F 8B 08 A7 00 B7 20 0A
2740  6F 01 6C 01 20 9B FE 20
2748  05 B6 20 09 A7 02 B6 20
2750  0A A7 00 6F 01 6C 01 20
2758  88 DF 45 FE 20 02 A6 00
2760  08 8C 23 00 26 03 CE 21
2768  00 FF 20 02 DE 45 39 CE
2770  20 30 FF 20 05 E6 01 27
2778  08 08 08 8C 20 40 26 F2
2780  39 8D D6 84 07 4C CE 20
2788  18 4A 27 05 08 08 08 20
2790  F8 A6 00 E6 01 27 13 FE
2798  20 05 A7 00 5C E7 01 97
27A0  0F D7 10 BD FF F5 86 FE
27A8  A7 00 FE 20 05 39 CE 20
27B0  30 FF 20 05 8D 08 08 08
27B8  8C 20 40 26 F4 39 E6 01
27C0  26 01 39 D7 10 A6 00 97
27C8  0F BD FF F5 86 20 A7 00
27D0  FE 20 05 5C C1 18 27 13
27D8  E7 01 7C 00 10 BD FF F5
27E0  86 FE C5 01 27 01 4C A7
27E8  00 20 02 6F 01 FE 20 05
27F0  39 CE 20 50 FF 20 05 8D
27F8  08 08 08 8C 20 70 26 F4
2800  39 A6 00 E6 01 97 0F D7
2808  10 BD FF F5 86 20 A7 00
2810  C1 16 27 0B 86 A5 A7 20
2818  FE 20 05 5C E7 01 39 BD
2820  27 59 FE 20 05 84 1F A7
2828  00 86 01 A7 01 39 C6 04
2830  F7 20 46 F7 20 4D 4D 27
2838  08 36 BD 28 5D 32 4A 26
2840  F8 BD 28 7D 86 06 97 0F
2848  86 00 97 10 CE 20 40 BD
2850  FF F2 86 19 97 0F CE 20
2858  47 BD FF F2 39 CE 20 44
2860  A6 00 4C 81 3A 27 03 A7
2868  00 39 86 30 A7 00 09 8C
2870  20 3F 26 EC 08 A7 00 8C
2878  20 45 26 F8 39 CE 20 40
2880  A6 00 A1 07 25 08 26 07
2888  08 8C 20 46 26 F2 39 CE
2890  20 40 A6 00 A7 07 08 8C
2898  20 46 26 F6 39 0F C6 30
28A0  7F EE 80 8D 0C 86 E0 B7
28A8  EE 80 8D 05 5A 26 F1 0E
28B0  39 17 4A 26 FD 39 CE 01
28B8  00 A6 00 81 40 26 02 86
28C0  9D 81 2A 26 02 86 60 A7
28C8  00 08 8C 04 00 26 EA 39
28D0  CE 01 20 86 20 A7 00 08
28D8  8C 04 00 26 F8 39 86 01
28E0  BD 28 2E 39 04 04 04 04
28E8  04 04 05 05 05 05 05 05
28F0  09 08 08 08 0A 02 02 06
28F8  06 04 04 04 05 05 01 01
2900  01 09 09 08 08 08 08 08
2908  0A 0A 02 02 02 02 02 06
2910  06 04 04 04 04 04 04 05
2918  05 05 05 05 05 05 05 05
2920  05 05 05 05 04 04 04 04
2928  04 04 04 04 04 04 05 05
2930  01 01 09 09 08 08 08 0A
2938  0A 02 02 06 06 04 04 04
2940  06 06 02 02 0A 0A 08 08
2948  08 09 09 01 01 05 05 04
2950  04 04 04 04 04 04 04 04
2958  04 04 04 04 04 04 04 04
2960  04 04 04 04 06 06 06 06
2968  06 06 06 06 06 04 04 05
2970  01 01 01 09 09 09 09 09
2978  09 09 09 01 01 01 05 04
2980  04 04 06 06 06 06 06 06
2988  06 06 06 06 06 06 06 06
2990  06 06 06 06 06 06 06 06
2998  06 06 06 06 06 06 06 06
29A0  06 06 06 06 04 04 01 01
29A8  01 01 01 05 05 05 04 04
29B0  04 04 04 06 06 06 02 02
29B8  02 02 02 02 02 02 02 02
29C0  0A 0A 0A 08 08 08 08 08
29C8  09 09 09 01 01 01 01 05
29D0  04 04 04 04 04 04 04 06
29D8  06 06 06 06 06 06 06 06
29E0  06 06 06 06 00 00 00 00
29E8  20 20 20 20 20 20 20 20
```

★母は，僕が「それはパソコンやで」というのに「リモコン」といっている。(兵庫県明石市・**難読駅名mk2**)……【**編**：お母さんパソコンでカタカタと集中管理。**影**：管理するのは？**編**：もちろんお父さんをリモートコントロール。ねっ！】

ベーシックマスターLIII/マーク5用

90秒 WARS

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード BL①

メガネ



▶内容

このゲームは，タンクを操り，90秒以内にすべての地雷を破壊するというものです。

▶ゲーム方法

RUNすると，説明が出て RETURN で始まります。タンクは 8 5 4 6 で方向が変わり Z で移動し，C で大砲発射です。地雷が上下左右のどれかにあると警告音が鳴ります。それを利用し，地雷をすべて破壊してください。それと，途中に＄袋が落ちていて，取るとボーナスです。地雷は最初は2個，最高9個までになります。

《第1表》変数表

G（，）	9×7内にあるもの（0：なし　1：地雷　2：ボーナス）
S＄（　）	キャラクタ・データ
A，C	表示するキャラクタ番号
B	警告音 ON／OFF
M	面数
N，N1	地雷の数
SC，HS	スコア，ハイ・スコア
T，BO	タンクの数，ボーナス点
X，Y	タンクの位置
X1，Y1	タンクの進む方向

▶プログラムについて

入力は，NEWON 7で行なってください。

それから，1300行からのデータは，1月号の「METEO」と同じです。

▶改造

＄袋を増やしたり，キャラクタを変えるなどなど。友人パーマは，「戦車をコンバインにして田植えゲームにするといい」などと言ってました。

▶つけたし

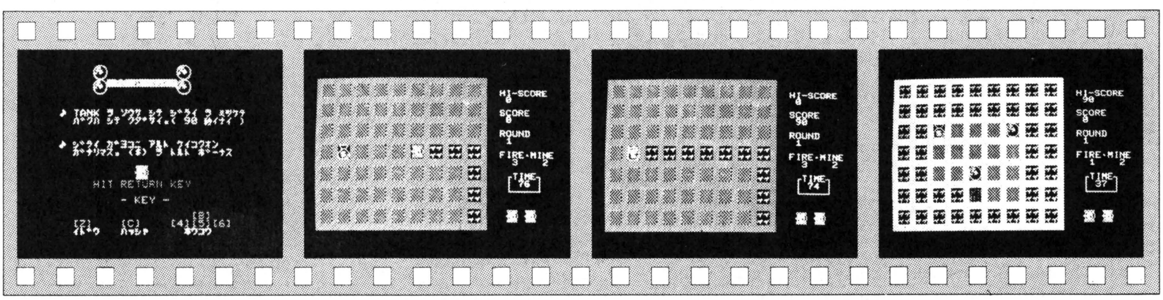
弾は地雷の数＋1しかないので，ミスは1回しか許されません。それと，残り時間が1秒と表示されているのに爆発することがまれにありますが，気にしないでください。

というところで，オシマイ。

参考にしたもの

ベーマガ　83年5月号

ASCII　82年9月号



《写真1》スタートのゲーム説明　《写真2》＄袋があった！それ行け！　《写真3》やった！90点！　《写真4》気を付けないと，ホラホラドッカン！

★ゼビウス仲間でのはやり言葉「しつこいやつ→ガルデロータ」「人目をさけるやつ→ソル」「体ばっかり大きくて役に立たない→ガルバーラ」(東京都葛飾区・**黒田　晃14才**)……【**編**：「影さんの頭→バキュラ(カンカンカン！)」，「編集長の小言→ガルザカート(ボッカン・ギューイッ！)」。】

90秒WARSのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&H7CFF:WIDTH 40:SCREEN 1,,1:CONSOLE 0,25,0
20 RANDOMIZE TIME:DEFUSR=&H7D00
30 DEFINT A-H:DEFINT J-Z:DIM S$(30),G(10,8)
40 IF PEEK(&H7DA0)<>&H46 THEN GOSUB 1300
50 ' << CHR DATA >>
60 S$(0)="CCCC3333CCCC3333,4"
70 S$(1)="0001710F790B7F0F,6":S$(2)="00B0BEF09ED0FEF0,6"     'TANK1
80 S$(3)="7F0C7C0F7B087403,6":S$(4)="FEF0FEF0DE102EC0,6"
90 S$(5)="0374087B0F7C0C7F,6":S$(6)="C02E10DEF0FEF0FE,6"     'TANK2
100 S$(7)="0F7F0B790F710100,6":S$(8)="F0FED09EF08E8000,6"
110 S$(9)="002A2A2A1F13177F,6":S$(10)="00AAAAAAFCF2F9F9,6"   'TANK3
120 S$(11)="7F17131F2A2A2A00,6":S$(12)="9999F2FCAAAAAA00,6"
130 S$(13)="005555553F4F9999,6":S$(14)="00545454F8C8E8FE,6"  'TANK4
140 S$(15)="9F9F4F3F55555500,6":S$(16)="FEE8C8F854545400,6"
150 S$(17)="0000023654080800,5"
160 S$(18)="0718274F4C9C9A83,3":S$(19)="E018040202C181E1,3"  'MINE
170 S$(20)="B0B1B04040201807,3":S$(21)="A181010202041BE0,3"
180 S$(22)="0022212432282020,2":S$(23)="00107E1212121212,2"  'BONB!
190 S$(24)="0066666666006666,2":S$(25)="2000201101020C70,2"
200 S$(26)="3F201008070C1022,5":S$(27)="FC040810E0300884,5"  '($)
210 S$(28)="4F8A8F828F82403F,5":S$(29)="E281E5A5E58912FC,5"
220 ' ** PRINT **
230 GOSUB 1010:M=1:T=3:SC=0:N=1
240 IF N<9 THEN N=N+1
250 COLOR 7:CLS:X=9:Y=7:X1=0:Y1=-1:B=0:N1=N:V=N+1
260 FOR I=1 TO 7:FOR K=1 TO 9:G(K,I)=0:NEXT:NEXT
270 COLOR INT(RND(1)*5)+1
280 FOR I=1 TO 7:PRINT"ああああああああああああああああああああああああああああああ
290 PRINT"あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ
300 PRINT"あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ  あ
310 NEXT:PRINT"あああああああああああああああああああああああああああああ
320 LOCATE30, 2:COLOR 7:PRINT"HI-SCORE":LOCATE30,3:PRINT HS
330 LOCATE30, 5:PRINT"SCORE":LOCATE30,6:PRINT SC
340 LOCATE30, 8:PRINT"ROUND":LOCATE30,9:PRINT M
350 LOCATE30,11:PRINT"FIRE・MINE":LOCATE31,12:PRINT V"  "N1
360 LOCATE31,14:PRINT"<TIMEけ":LOCATE31,15:PRINT"か     か":LOCATE31,16:PRINT"こおおおおさ
370 C=0:FOR I=0 TO 6:FOR K=0 TO 8:GOSUB 1260:NEXT:NEXT
380 A=9:I=6:FOR J=0 TO T-2:K=10+J:GOSUB 1220:NEXT
390 ' ** MINE & ($) SET **
400 I=INT(RND(1)*5)+2:K=INT(RND(1)*6)+2:G(K,I)=2
410 A=26:K=K-1:I=I-1:GOSUB 1220:BO=INT(RND(1)*9)*10+10
420 FOR J=1 TO N
430 I=INT(RND(1)*7)+1:K=INT(RND(1)*8)+1
440 IF (I=7 AND K=9) OR(I=7 AND K=8) OR(I=6 AND K=9) OR G(K,I)<>0 THEN 430
450 G(K,I)=1:NEXT
460 ' ** START **
470 C=17:A=1:K=8:I=6:GOSUB 1220:TIME$="00:00:00
480 A$=INKEY$:IF B=1 THEN POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0
490 LOCATE32,15:PRINT 90-TIME:IF TIME>89 GOTO 700
500 IF A$="" GOTO 480
510 IF A$="8" THEN X1=0:Y1=-1:A=1 :GOTO 570
520 IF A$="5" THEN X1=0:Y1=1 :A=5 :GOTO 570
530 IF A$="4" THEN X1=-1:Y1=0:A=9 :GOTO 570
540 IF A$="6" THEN X1=1:Y1=0 :A=13:GOTO 570
550 IF A$="Z" GOTO 590
560 IF A$="C" GOTO 650 ELSE 480
570 K=X-1:I=Y-1:GOSUB 1220
580 GOTO 480
590 K=X+X1:I=Y+Y1:IF K>9 OR K<1 OR I>7 OR I<1 GOTO 480
600 K=X-1:I=Y-1:GOSUB 1260:X=X+X1:Y=Y+Y1:IF G(X,Y)=2 THEN GOSUB 1180 'BONUS
610 K=X-1:I=Y-1:GOSUB 1220:IF G(X,Y)=1 GOTO 700 'Bomb!
620 IF G(X-1,Y)=1 OR G(X+1,Y)=1 OR G(X,Y-1)=1 OR G(X,Y+1)=1 THEN B=1 ELSE B=0
630 GOTO 480
640 ' ** FIRE **
650 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0
660 K=X+X1:I=Y+Y1:V=V-1:LOCATE31,12:PRINT V;:IF G(K,I)<>1 THEN IF V<N1 GOTO 700
ELSE 480
670 N1=N1-1:PRINT"  "N1:G(K,I)=0:J=A:A=22:K=K-1:I=I-1:GOSUB 1220:A=J:BEEP:GOSUB
1260
680 SC=SC+10:LOCATE30,6:PRINT SC:IF N1<1 GOTO 770 ELSE 620
690 ' ** BOMB! **
700 K=X-1:I=Y-1:A=22:GOSUB 1220
710 BEEP:BEEP:GOSUB 1140
720 T=T-1:IF T>0 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 250
730 LOCATE10,11:COLOR 14:PRINT"             "
740 LOCATE10,12:PRINT" GAME OVER "
750 LOCATE10,13:PRINT"             ":FOR I=0 TO 1600:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC
760 COLOR 7:GOTO 230
770 ' ** CLEAR **
780 M=M+1:LOCATE7,9:COLOR 15:PRINT" Nice Clear !! ":COLOR 7
790 POKE &HFFD4,128:BEEP:POKE &HFFD4,0
800 FOR I=0 TO 1600:NEXT:GOTO 240
1000 ' -- DEMO --
1010 CLS:K=4:I=0:A=18:GOSUB 1220:K=8:GOSUB 1220
1020 K=4:I=.5:GOSUB 1220:K=8:GOSUB 1220:K=6:I=4.3:A=9:GOSUB 1220
1030 LOCATE 8, 7:COLOR 5:PRINT"ろ TANK ヲ ソウサ シテ ジライ ヲ ミツケテ
1040 LOCATE10, 8:PRINT"バクハ シテ クダサイ。( 90 らイナイ )
1050 LOCATE 8,11:PRINT"ろ ジライ ガヨコニ アルト ケイコクオン
1060 LOCATE10,12:PRINT"ガナリマス。 ($) ヲ トルト ボーナス
1070 LOCATE13,16:COLOR 2:PRINT"HIT RETURN KEY
1080 LOCATE17,18:COLOR 4:PRINT"- KEY -"
1090 LOCATE27,20:PRINT"[8]
1100 LOCATE10,21:PRINT"[Z]     [C]     [4][5][6]
1110 LOCATE10,22:COLOR 7:PRINT"イドウ    ハッシャ      ホウコウ
1120 A$=INKEY$:LOCATE15,3:COLOR INT(RND(1)*3)+11:PRINT" 90 ら Wars":IF A$<>CHR$(1
3) GOTO 1120 ELSE RETURN
1130 ' -- MINE PRINT --
1140 FOR I=0 TO 6:FOR K=0 TO 7
1150 IF G(K+1,I+1)=1 THEN A=18:GOSUB 1220
1160 NEXT:NEXT:RETURN
1170 ' -- BONUS --
1180 G(X,Y)=0:SC=SC+BO
1190 LOCATE(X-1)*3+1,(Y-1)*3+1:COLOR 14:PRINT RIGHT$(STR$(BO),2);
1200 LOCATE30,6:COLOR 7:PRINT SC:BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT:RETURN
1210 ' -- CHR PRINT 1 --
1220 LOCATEK*3+1,I*3+1:S$=USR(S$(A))+USR(S$(A+1))
1230 LOCATEK*3+1,I*3+2:S$=USR(S$(A+2))+USR(S$(A+3))
1240 RETURN
1250 ' -- CHR PRINT 2 --
1260 LOCATEK*3+1,I*3+1:S$=USR(S$(C))+USR(S$(C))
1270 LOCATEK*3+1,I*3+2:S$=USR(S$(C))+USR(S$(C))
1280 RETURN
1300 ' -- MACHINE POKE -- [$7D00-$7DA0 (161 Byte)]
1310 RESTORE 1340
1320 FOR I=0 TO 160:READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE &H7D00+I,K:NEXT
1330 RETURN
1340 DATA 33,8D,00,8D,81,03,26,2F, 86,00,A7,81,02,25,28,A6
1350 DATA 80,81,12,26,26,AE,84,10, 8E,00,10,8D,67,C1,FF,27
1360 DATA 1A,31,3F,26,F6,A6,80,81, 2C,26,10,C6,07,A6,84,8D
1370 DATA 57,C1,FF,27,06,20,09,C6, 0D,20,02,C6,02,7E,A3,A7
1380 DATA 34,50,BD,F4,57,1F,12,35, 50,A6,84,8A,90,30,88,EF
1390 DATA 34,02,8D,30,86,10,3D,34, 04,8D,29,EA,E0,35,02,B7
1400 DATA FF,D8,E7,A4,E6,84,C1,2C, 26,07,FC,02,38,BD,F1,8E
1410 DATA 39,F6,00,A2,C1,28,26,06, 31,A9,04,00,20,D2,31,A9
1420 DATA 08,00,20,CC,C6,0F,A6,80, A1,C5,27,04,C0,01,24,F8
1430 DATA 39,30,31,32,33,34,35,36, 37,38,39,41,42,43,44,45 ,46
```

★友人Aはパソコンデスクとフロッピーディスク（ドライブ）をまちがえて「机が12万もする!!」と言った。(山口県宇部市・**福田太郎13才**)……**【編：新入社員のつぐ美ちゃんはＨＩＴ　ＢＩＴの広告を見て「私より，ちょっと可愛いい」と言った。ガーン!】**

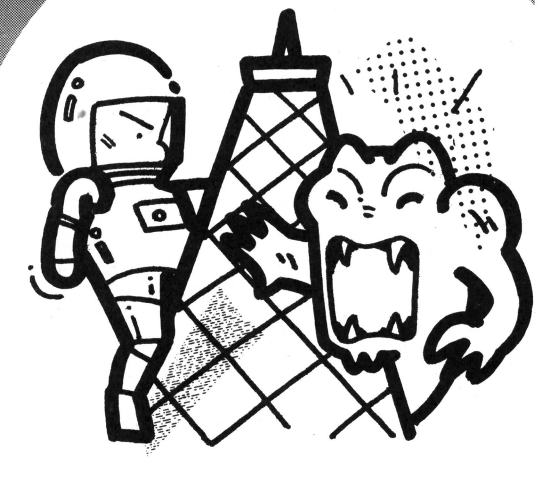
ベーシックマスターLⅢマーク5用

VOLCANO

エントリーコード BL②

鷲尾　彰一

ストーリー



ゴォーッと，地鳴りとともに，目の前の火山が爆発しやがった。モニタに，2匹のエイリアンが映っている。おれは今，最新兵器モビル・スーツに乗っている。だが，ビーム・ライフルのエネルギーがきれている。落ちているビーム・ライフルをひろうしかない。

ここは火山島だ。あと4回の爆発で，ここは海の底だ。軍の命令により，我第201部隊が出動した。この火山島に，有益な鉱物が埋っているらしい。

噴火をとめるには，エイリアン5匹をライフルで撃つと，5匹目のエイリアンがSPACIAL ICEに変わる。これを採り，火山の真中に乗ると，火山は停止する。

CHECKER FLAG

Dr.D：う～む，そうだなあ，ゲームがいま一つおもしろくない。なぜだろうか？　答えは，リアル・タイム・ゲームで最も大切なスピードが遅いことだ。

編：LⅢと比べると，マーク5はキャラクタがきれいだからおもしろいように思えるけど，実際メイン・プログラムがしっかりしてないと，がっかりしちゃうんですよね。

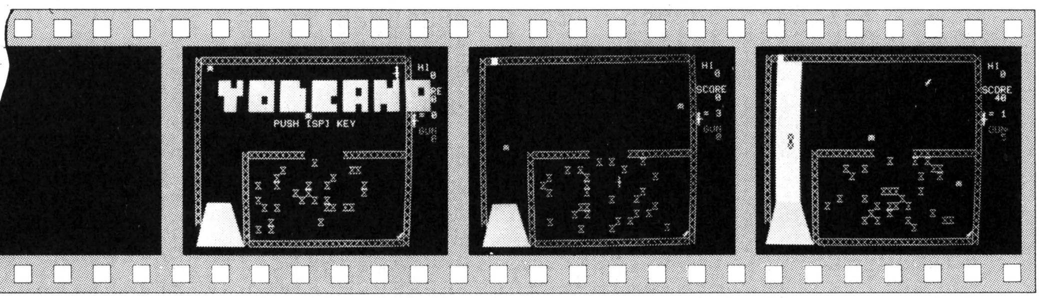
遊びかた

右下のスミにあるライフルを取ることによって，はじめてビームが撃てます。ときどき，ライフルが画面上にでてきます。弾は10発です。

5匹のエイリアンを倒すことによって，5匹目が氷になります。これを採って火山の上に乗ると，1面クリアです。

キーは[2][4][6][8]と，スペース・キーです。自分は，3機です。エイリアンにふれるか，爆発にまきこまれると1機死にます。

火山が4回爆発すると，ゲーム・オーバーです。



《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！

《写真2》ビーッ！エイリアンを退治せよ！

《写真3》ドドドーッ，ヤ・ラ・レ・タ！

★パソコン珍プレイ㊙報告！ LⅢマーク5でPOKE&HFFEA，255とやってカーソルキーを押します。おもしろいよ！もどすにはリセットキーです。（神奈川県海老名市・清水達也10才）……【編：なかなかグーですね。】

```
1 CLEAR 300,&H7000
5 RESTORE 1190 :FOR I=&H7000 TO &H701F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
10 POKE &HFFD4,255:POKE &HFFE0,128:H=0:DIM I(2),J(2),CHR(10)
20 GOSUB 780:SCREEN 1,,1:RANDOMIZE(TIME/3)
30 S=0:X$=B$:G=0:M=3:K=0:C=0:O=100:M1=0
40 GOSUB 610
60 IF INT(RND(1)*O)=5 THEN 330
65 IF INT(RND(1)*100)=10 THEN 970
70 Q=PEEK(&HFFE0):VX=0:VY=0:YY=0
80 IF Q=&HBE THEN VX= 1:X$=A$:GOTO 140
90 IF Q=&HB7 THEN VX=-1:X$=B$:GOTO 140
100 IF Q=&H 8D THEN VY=-1:YY=-1:GOTO 140
110 IF Q=&HCD THEN VY= 1:YY=2:GOTO 140
120 IF Q=&H80 THEN 420
130 GOTO 220
140 L1=SCREEN (X+VX,Y+VY):LOCATE X,Y:PRINT C$;:L2=SCREEN (X+VX,Y+VY+1):IF NOT (V
X=1 OR VX=-1) THEN L2=SCREEN (X+VX,Y+YY)
150 IF L1=&HF9 OR L2=&HF9 THEN G=10:LOCATE 36,10:COLOR 4:PRINT G
160 IF L1=&HF5 OR L2=&HF5 THEN 530
170 IF L1=&HF8 OR L2=&HF8 THEN C=1:POKE &H116,&H27:LOCATE 36,14:PRINT Z$:POKE &H
116,7
180 IF Y=17 AND (X=3 OR X=4) AND C=1 THEN 560
190 IF L1=&HF6 OR L1=&HF7 OR L2=&HF6 OR L2=&HF7 THEN VX=0:VY=0
200 IF X<7 AND Y>16 AND VY=1 THEN VY=0
210 X=X+VX:Y=Y+VY:POKE &H116,&H27:LOCATE X,Y:PRINT X$;:POKE &H116,7
220 FOR A=0 TO 1:VI(A)=0:VJ(A)=0:LOCATE I(A),J(A):PRINT " ";:ON RND(1)*4 GOTO 23
0,240,250,260
230 VI(A)=1:GOTO 270
240 VI(A)=-1:GOTO 270
250 VJ(A)=1:GOTO 270
260 VJ(A)=-1
270 L=SCREEN (I(A)+VI(A),J(A)+VJ(A)):IF L=&HF6 OR L=&HF7 THEN VI(A)=0:VJ(A)=0
280 IF L=&HF1 OR L=&HF2 OR L=&HF3 OR L=&HF4 THEN 530
290 I(A)=I(A)+VI(A):J(A)=J(A)+VJ(A)
300 IF J(A)>18 THEN J(A)=18
310 POKE &H116,&H27:LOCATE I(A),J(A):PRINT Y$;:POKE &H116,7
320 NEXT:GOTO 60
330 K=K+1
340 LINE(2,18)-(5,1),"あ",3,BF
350 IF X>=2 AND X=<5 THEN 530
390 FOR L=0 TO 1000:NEXT:IF K=4 THEN 740
400 LINE(2,18)-(5,1)," ",1,BF
405 LINE(2,0)-(1+K,0),"あ",6
410 GOTO 70
420 IF G=0 THEN 130
430 G=G-1:BEEP:IF X$=A$ THEN A=(X+8)*16-1 ELSE 470
440 LINE (X*16,(Y+1)*8+1)-(A,(Y+1)*8+1),PSET,2
450 FOR L=0 TO 1:IF I(L)>X AND I(L)<X+8 AND J(L)=Y+1 THEN GOSUB 500 ELSE NEXT
460 LINE (X*16,(Y+1)*8+1)-(A,(Y+1)*8+1),PSET,0:GOTO 490
470 A=(X-8)*16:IF A<0 THEN A=0
475 LINE(X*15-1,(Y+1)*8+1)-(A,(Y+1)*8+1),PSET,2
480 FOR L=0 TO 1:IF I(L)<X AND I(L)>X-8 AND J(L)=Y+1 THEN GOSUB 500:ELSE NEXT
485 LINE (X*15-1,(Y+1)*8+1)-(A,(Y+1)*8+1),PSET,0
490 LOCATE 37,10:COLOR 4:PRINT ;G:Q=PEEK(&HFFE0):Q=PEEK(&HFFE0):GOTO 60
500 M1=M1+1:POKE &H116,&H27:IF M1=5 THEN LOCATE I(L),J(L):PRINT Z$:POKE &H116,7:
GOTO 515:ELSE POKE &H116,7
510 LOCATE I(L),J(L):COLOR 6:PRINT "*":LOCATE I(L),J(L):PRINT " "
515 I(L)=INT(RND(1)*30)+1:J(L)=INT(RND(1)*10)+1
520 S=S+10:LOCATE 35,5:COLOR 7:PRINTUSING"####";S:RETURN
530 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT H$;:M=M-1
540 RESTORE 1220:GOSUB 980:IF M=0 THEN 740
550 K=0:M1=0:G=0:C=0:GOSUB 610:GOTO 60
560 X$=B$:O=O-5:G=0:M1=0:C=0:K=0
570 LOCATE 11,7:COLOR 5:PRINT "NEXT PATTERN":RESTORE 1230:GOSUB 980
580 FOR L=0 TO 1000:NEXT:CLS:GOSUB 610
590 GOTO 60
610 CLS:RESTORE 1170:POKE &H116,&H27:FOR A=0 TO 3:READ X,Y,I:FOR J=X TO Y:LOCATE
 J,I:PRINT F$;:NEXT J:NEXT A
620 FOR A=0 TO 2:READ X,Y,I:FOR J=Y TO I:LOCATE X,J:PRINT G$;:NEXT J:NEXT A:POKE
 &H116,7
630 LINE(0,199)-(32,151),PSET,1:LINE-(95,151),PSET,1:LINE-(127,199),PSET,1:PAINT
(100,190),1
640 POKE &H116,&H27:FOR L=0 TO 30:X=INT(RND(1)*21)+10:Y=INT(RND(1)*10)+13:LOCATE
 X,Y:PRINT F$;:NEXT:POKE &H116,7
650 LOCATE 36,1:COLOR 5:PRINT "HI":LOCATE 35,2:PRINTUSING"####";H
660 LOCATE 35,4:COLOR 7:PRINT "SCORE":LOCATE 35,5:PRINTUSING"####";S
670 POKE &H116,&H27:LOCATE 35,7:PRINT A$:POKE &H116,7
680 LOCATE 36,7:COLOR 7:PRINT "=";M;
690 LOCATE 36,9:COLOR 4:PRINT "GUN":LOCATE 37,10:PRINT G;
700 POKE &H116,&H27:LOCATE 33,23:PRINT D$;
710 FOR L=0 TO 1:I(L)=INT(RND(1)*30)+1:J(L)=INT(RND(1)*10)+1:LOCATE I(L),J(L):PR
INT Y$:NEXT
720 X=32:Y=1:LOCATE X,Y:PRINT B$:POKE &H116,7
730 RETURN
740 LOCATE 14,6:COLOR 5:PRINT "GAME OVER":IF S>H THEN H=S
750 RESTORE 1210:GOSUB 980
760 LOCATE 14,8:COLOR 6:PRINT "PUSH [SP] KEY"
770 Q=PEEK(&HFFE0):IF Q=&H80 THEN 30 ELSE 770
780 A$="":B$="":D$="":F$="":G$="":Z$="":Y$="":RESTORE 1000
790 FOR A=0 TO 3:READ K$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+K$)):NEXT
800 FOR A=0 TO 3:READ K$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+K$)):NEXT
810 READ K$:Y$=CHR$(VAL("&H"+K$)):READ K$:D$=CHR$(VAL("&H"+K$))
820 READ K$:F$=CHR$(VAL("&H"+K$)):READ K$:G$=CHR$(VAL("&H"+K$)):READ K$:Z$=CHR$(
VAL("&H"+K$))
830 FOR A=0 TO 8:READ K$:CHR(A)=VAL("&H"+K$):NEXT
840 POKE &HFFE9,1:POKE &HFFEA,2:GOSUB 870
850 POKE &HFFEA,1:GOSUB 870:POKE &HFFEA,4:GOSUB 870
860 POKE &HFFE9,0:GOTO 895
870 FOR A=0 TO 8:X=&HA000+CHR(A)*8:FOR B=X TO X+7
880 READ K$:POKE B,VAL("&H"+K$):NEXT B:NEXT A
890 RETURN
895 C$=" "+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+" "
900 SCREEN 1,,1:H$="あ"+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"あ":GOSUB 610:RESTORE 1230:GOSUB 98
0
910 LOCATE 4,3:COLOR 4:PRINT "ああ あ ああああ あああ  ああああ ああああ ああ あ ああああ"
920 LOCATE 4,4:PRINT "ああああ ああああ ああああ ああああ ああ あ ああああ ああ あ"
930 LOCATE 4,5:PRINT " ああ  ああ あ ああああ あああ  ああああ ああああ ああああ"
940 LOCATE 4,6:PRINT " ああ  ああああ ああああ ああああ ああ あ あ ああ ああああ"
950 LOCATE 13,8:COLOR 5:PRINT "PUSH [SP] KEY"
960 IF PEEK(&HFFE0)=&H80 THEN RETURN ELSE 960
970 I=INT(RND(1)*30)+1:J=INT(RND(1)*10)+1:POKE &H116,&H27:LOCATE I,J:PRINT D$;:P
OKE &H116,7:GOTO 70
980 READ SL,SO:IF SL=0 THEN 995 ELSE POKE &H7000,SL:POKE &H7001,SO:EXEC &H7002
990 GOTO 980
995 RETURN
1000 DATA F1,1D,1F,F2,F3,1D,1F,F4,F5,F9,F6,F7,F8
1010 DATA F1,F2,F3,F4,F5,F9,F6,F7,F8
1020 DATA 20,20,30,00,70,60,30,00,F8,F0,70,70,70,20,60,70
1030 DATA 04,04,0C,00,0E,06,0C,00,1F,0F,0E,0E,0E,04,06,0E
1040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,06,0C,18,BD,40,C0,00
1050 DATA FF,42,24,18,18,24,42,FF,00,00,00,00,00,00,00,00
1060 DATA 00,18,3C,7E,7E,3C,18,00
1070 DATA 00,00,00,78,70,60,30,60,78,7F,70,00,70,20,60,00
1080 DATA 00,00,00,1E,0E,06,0C,06,1E,FE,0E,00,0E,04,06,00
1090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,06,0C,18,B8,28,20,20
1100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1110 DATA 7E,FF,E7,C3,C3,E7,FF,7E
1120 DATA 00,00,00,00,70,60,30,00,F8,F0,70,00,70,20,00,00
1130 DATA 00,00,00,00,0E,06,0C,00,1E,0F,0E,00,0E,04,06,00
1140 DATA 00,BD,7E,DB,DB,7E,C3,00,00,06,0C,18,B0,00,00,00
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,81,C3,A5,99,99,A5,C3,81
1160 DATA 00,18,24,42,42,24,18,00
1170 DATA 0,34,0,8,17,12,24,34,12,8,34,24
1180 DATA 0,0,24,8,12,24,34,0,24
1190 DATA FF,FF,B6,70,00,C6,00,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD
1200 DATA C6,FF,F7,FF,D3,F6,70,01,5A,26,FD,4A,26,E7,39,00
1210 DATA 220,195,150,145,150,145,200,145,200,112,255,128,88,145,110,128,200,112
,150,145,200,145,200,112,195,95,255,85,0,0
1220 DATA 200,195,200,195,65,195,240,195,255,161,80,170,200,170,80,195,200,195,1
00,205,255,195,0,0
1230 DATA 255,152,220,128,255,85,255,95,200,128,255,145,200,152,150,128,150,128,
150,112,150,100,255,95,255,95,0,0
```

★もうすぐプロ野球の公式戦の開幕です。編集部の人達はどこのファンですか？ちなみに僕は巨人です。（埼玉県川口市・**早川　輔13才**）……【**編集長**：いよいよ開幕だな。ウヒウヒ……。**編**：まいったなもう。阪神狂い！】

コモドール64用

移植版

ALIEN HUNTER

Bug＆ エラー



はじめに

ぼくはオリジナル・ゲームを作ってから投稿しようと思って，のんびりしていました。

ところが，4月号66ページのＣＨＥＣＫＥＲ ＦＬＡＧの編さんの言葉（？）を聞いて（？）大あわてで，昔移植したゲームを引っ張り出して，原稿をまとめ上げました。

GAMEの内容

あの有名な高橋はるみ大先生のゲームの移植です。

内容はわかると思いますが，原作及び，ＪＲ－200版のＡＬＩＥＮ ＨＵＮＴＥＲを知らない人のために再々度説明します。

このゲームは『ブロックを通りぬける能力』と『ほかのＡＬＩＥＮ（エイリアン）を生き返らせる能力』を持ったＡＬＩＥＮをライフルで射殺するゲームです。

CHFCKER FLAG

Dr.D：原作がよいと，たとえ移植版でもおもしろいもんじゃな。それにしても64の良さを生かし切れていない。
編：私の呼びかけに応じてくれたのはうれしいけど，他の人もぜひよろしく！掲載合格率は他機種にくらべて，ぜったいに高いゾ！大穴大穴！
影：あんまりほめられたもんじゃないね。

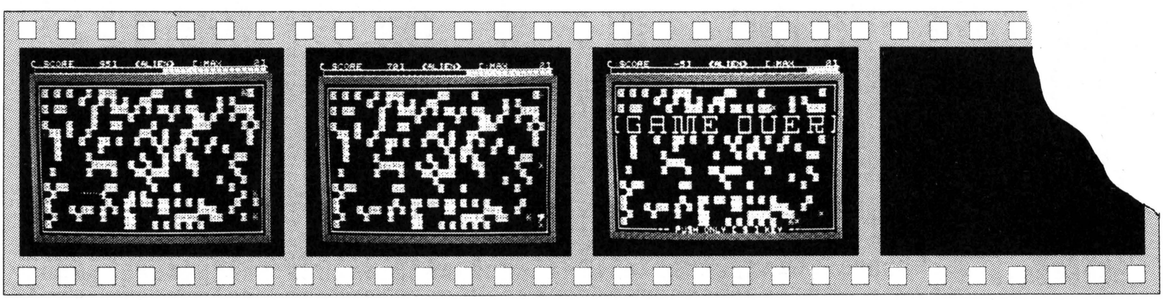
遊びかた

ゲームの内容で説明したとおり，ＡＬＩＥＮを一定時間内に全部殺すゲームです。

キーは影さんの好きな[A][Z][,][.]で，それぞれ上下左右に移動し，ライフルの発射はスペースバーです。

また，原作どおり，ライフルを１回使うと５点減点です。

ゲーム・オーバーはスコアが０点になったとき，タイム（スコアの下がタイマー）が０になったとき，人



《写真１》ライフルを発射！　《写真２》ヤッター！（右下に注目）　《写真３》ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ

★開発室，開発室，こちらＭＺユーザー，至急ＭＺ－2000用「ゼビウス」を開発せよ，くり返す，開発室…。（島根県出雲市・中里広和12才）……【なにわコンビ（開発室）：りょうかい！といいたいけれど，まずはＸ１とＦＭ７が完成してから。おまちなさい！】

間が3回ALIENに殺されたとき，それぞれゲーム・オーバーになります。

なお，ALIENは1匹につき100点で，面をクリアするとスコアに加算されます。

おわりに

このゲームをやさしくするには，プログラム5610行のM(I)=15の15をもっと大きな数にすると，ALIENの岩になっている時間が長くなります。また，少しでも，スピードアップするために，整数配列変数を使っています。

このゲームの移植・改造（カラー・サウンド追加）と原稿の原案は兄の僕，原稿の清書及びその他の改造は，弟のエラーが行いました。

Dr.Dさん，編さん，影さん，編集長さん，その他のみなさん，移植でほんとうに申しわけありませんでした。

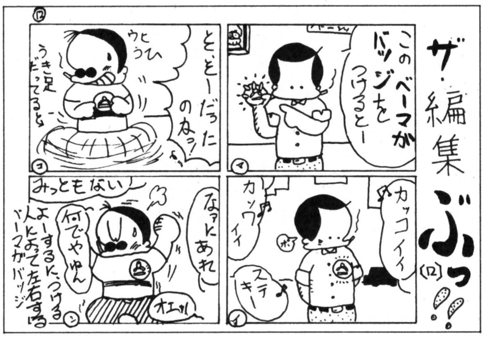
最後に，コモドール・ユーザーのみなさん，もっとプログラムを送りましょう！！

■参考資料

BASICマガジン '83年1月号P56高橋はるみ様「ALIEN HUNTER」

コモドール64・ユーザーズガイド

4コマ・タイトルマッチ



by BUK



by ゼッペキ

ALIEN HUNTERのプログラム・リスト

```
10 REM ***** [ ALIEN HUNTER ] *****
90 REM
100 DIM X%(16),Y%(16),M(16),P(16):SID=54272
120 GOSUB 9000
140 H=0
160 S=100:C=2:Z=3:POKE SID+24,15
170 POKE SID+5,1*16+9:POKE SID+6,15*16+2:POKE SID+4,16+1
200 REM --- CRT PRINT SUB ---
210 PRINT CHR$(14)"■"
220 POKE53281,0:POKE53280,0
230 Y$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
240 PRINT"■■[:SCORE        ]   <ALIEN>   [:MAX        ]"
252 GOSUB 6600
264 PRINT "■"SPC(32)"■";:POKE53281,0
266 IF H<   10  THEN PRINT"■ ";
268 IF H<  100  THEN PRINT"■ ";
270 IF H< 1000  THEN PRINT"■ ";
271 IF H<10000 THEN PRINT"■ ";
272 PRINT"■";H
290 PRINT"■■ILLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLLJ";
300 PRINT"■▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
310 PRINT"▒┌──────────────────────────────────────┐▒";
330 FOR I=4 TO 21:PRINT"▒│■                                     ■│▒";
340 NEXT
350 PRINT"▒└──────────────────────────────────────┘▒";
360 PRINT"■▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
400 FOR I=1 TO 220
410 PRINTLEFT$(Y$,INT(RND(1)*18)+5)SPC(INT(RND(1)*36)+2)"■D"
415 POKE SID,155:POKE SID+1,80:POKE SID,0:POKE SID+1,0
430 NEXT
440 C=C+2:S1=0
450 IF C=18 THEN C=4
480 FOR I=1 TO C
490 X%(I)=(RND(1)*35)+2:Y%(I)=(RND(1)*17)+5
500 POKE SID,150:POKESID+1,39
510 M(I)=0:P(I)=0
540 PRINTLEFT$(Y$,Y%(I)+1)SPC(X%(I))"■E"
550 POKE SID,0:POKE SID+1,0:FOR J=1 TO 100
555 NEXT
560 NEXT
570 X=15:Y=12
580 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X);"■@"
1000 REM --- MAIN LOOP ---
1010 FOR T=0 TO 186
1015 FOR I=1 TO C
1020 K=PEEK(197)
1030 IF K=10 THEN V2=-1:V1=0:C1$="■B"
1040 IF K=12 THEN V2=1:V1=0:C1$="■C"
1050 IF K=47 THEN V1=-1:V2=0:C1$="■@"
1060 IF K=44 THEN V1=1:V2=0:C1$="■A"
1080 K=PEEK(197)
1090 IF K=60 THEN GOSUB5000
1110 P=PEEK(1024+(Y+V2)*40+X+V1)
1120 IF P= 5 THEN 15000
1130 IF P<>32  THEN V1=0:V2=0
1160 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X);"■ "
1180 X=X+V1
1190 Y=Y+V2
1220 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)"■";C1$
1260 IF M(I)>0 THEN 6000
1270 P=PEEK(1024+Y%(I)*40+X%(I))
1280 IF P=171 THEN 5600
1300 R%=RND(1)*3
1310 IF R%=0 THEN GOSUB 5800
1320 IF R%>0 THEN GOSUB 5900
1334 IF P(I)=4 THEN 1370
1350 PRINTLEFT$(Y$,Y%(I)+1)SPC(X%(I));"■ "
1370 X%(I)=X%(I)+V3%
1380 Y%(I)=Y%(I)+V4%
```

★4月号P.153の人と同じく，僕はいつ出るかわからないJRのゼビウスを「させんぞ」と友人をキョーハクしとります。（熊本県八代市・**編の子供12才**）……**【なにわコンビ：**オーコワ。キョーハクされてしまった。ガンバリマース。**】**

```
1400 P(I)=PEEK(1024+Y%(I)*40+X%(I))
1405 IF (P(I)>0)*(P(I)<4) THEN 15000
1410 IF (P(I)<>32)*(P(I)<>4) THEN X%(I)=X%(I)-V3%:Y%(I)=Y%(I)-V4%
1420 IF P(I)=4 THEN 1470
1450 PRINTLEFT$(Y$,Y%(I)+1)SPC(X%(I))"■E"
1470 NEXT
1480 PRINTLEFT$(Y$,2)SPC(INT(T/5+1));"■K"
1500 NEXT T
1510 GOTO 7000
5000 REM --- SHOOTING SUB ---
5005 POKE SID,244:POKE SID+1,78:POKE SID,210:POKE SID+1,67
5006 POKE SID,224:POKE SID+1,70:POKE SID,0:POKE SID+1,0
5010 IF (V1=0)*(V2=0) THEN RETURN
5030 X1=X:Y1=Y
5050 P=PEEK(1024+(Y1+V2)*40+X1+V1)
5080 PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)"■ "
5100 IF P= 5 THEN 5300
5110 IF P= 4 THEN 5400
5120 IF P<>32 THEN 5480
5130 X1=X1+V1
5140 Y1=Y1+V2
5170 PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)"■F"
5190 GOTO 5050
5300 REM --- BOMB ALIEN SUB ---
5310 POKE SID+1,85:POKE SID,193:POKE SID,0:POKESID+1,0
5320 X1=X1+V1
5330 Y1=Y1+V2
5360 PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)"■+"
5380 RETURN
5400 REM --- BOMB OTHER SUB ---
5420 X1=X1+V1
5430 Y1=Y1+V2
5440 PRINTLEFT$(Y$,Y1+1)SPC(X1)"■ "
5480 S=S-5
5490 GOSUB 6600
5500 POKE SID,215:POKE SID+1,76:POKE SID,180:POKE SID+1,55
5510 POKE SID,0:POKE SID+1,0
5550 IF S<0 THEN 7000
5570 RETURN
5600 REM --- AILEN CLEAR SUB ---
5605 PRINTLEFT$(Y$,Y%(I)+1)SPC(X%(I));"■G"
5610 M(I)=15
5620 FOR J=1 TO 10:POKE SID,221:POKE SID+1,53:POKE SID,230:POKE SID+1,48:NEXT
5621 POKE SID,0:POKE SID+1,0
5650 S1=S1+1
5660 IF S1=C THEN 6100
5670 GOTO 1470
5800 REM --- ALIEN MOVE SUB ---
5820 V3%=(X%(I)<X)-(X%(I)>X)
5830 V4%=(Y%(I)<Y)-(Y%(I)>Y)
5850 RETURN
5900 REM --- ALIEN MOVE SUB ---
5920 V3%=RND(1)*3-1
5930 V4%=RND(1)*3-1
5950 RETURN
6000 REM --- ALIEN UNLIVE ---
6020 M(I)=M(I)-1
6030 IF M(I)=0 THEN S1=S1-1:POKE SID+1,83:POKE SID,198:FOR Q=0 TO 500:NEXT
6040 POKE SID,0:POKE SID+1,0:GOTO 1470
6100 REM --- NEXT PATTERN ---
6130 PRINTLEFT$(Y$,13)SPC(12)"■[ NEXT PATTERN ]"
6200 FOR I=1 TO C
6210 PRINTLEFT$(Y$,Y%(I)+1)SPC(X%(I))"■ "
6220 S=S+100
6230 GOSUB 6600
6240 FOR J=1 TO 10
6270 POKE SID,150:POKE SID+1,62:POKE SID,0:POKE SID+1,0:NEXT
6280 FOR J=1 TO 500
6290 NEXT
```

```
6300 NEXT
6400 FOR I=T TO 186
6410 POKE SID+1,95:POKE SID,220:POKE SID,0:POKE SID+1,0
6415 PRINTLEFT$(Y$,2)SPC(INT(I/5+1))"■K"
6420 S=S+1
6430 GOSUB 6600
6450 NEXT
6460 T=301:NEXT
6470 FOR I=1 TO 1000:NEXT
6500 GOTO 200
6600 REM --- PRINT SCORE SUB ---
6610 PRINT"■"SPC(7);
6620 IF S<   10  THEN PRINT"■ ";
6630 IF S<  100  THEN PRINT"■ ";
6640 IF S< 1000  THEN PRINT"■ ";
6641 IF S<10000 THEN PRINT"■ ";
6650 PRINT"■";S
6660 RETURN
7000 REM --- GAME OVER SUB ---
7005 PRINTLEFT$(Y$,(Y-V4)+1)SPC(X-V3)"■ ";
7010 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X);"■ ";
7020 PRINT"■":FOR I=1 TO 15
7050 FOR J=1 TO I:POKE53281,I:POKE SID,200+J:POKE SID+1,48+J:POKE SID,138+J
7060 POKE SID+1,80+J:NEXT:POKE 53281,0:POKE SID,0:POKE SID+1,0
7080 FOR J=1 TO I
7090 NEXT
7100 NEXT
7110 PRINTLEFT$(Y$,8);
7120 PRINT"■ ..."
7130 PRINTLEFT$(Y$,9)"■ ..."
7140 PRINTLEFT$(Y$,10)"■ ..."
7150 PRINTLEFT$(Y$,23)SPC(8)"■-- PUSH ONLY [ S ] KEY --"
7170 GET I$
7180 IF I$<>"S" THEN 7170
7200 FOR I=1 TO 1000
7210 NEXT
7230 IF S>H THEN H=S
7240 GOTO 160
9000 REM ---DATAS READ SUB ---
9010 VIC=53248:CIA=VIC+12*256:CG=VIC:CB=12*256
9020 POKE CIA+14,0:POKE1,PEEK(1)AND251
9030 FOR I=0 TO 128*8-1:POKE CB+I,PEEK(CG+I):NEXT:POKE 1,PEEK(1)OR 4
9040 POKE CIA+14,1
9520 FOR I=0 TO 8*13-1
9530 READ L$:L=0:FOR J=1 TO 2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2)
9540 L=16*L+L%:NEXT:POKE 2048+I,L:NEXT
9550 FOR I=0 TO 7:POKE 2304+I,0:NEXT
9560 POKE VIC+24,18:RETURN
10000 REM --- DATA S ---
10010 DATA 0E,0E,84,FF,2E,1E,0A,1B
10020 DATA 70,70,21,FF,74,78,50,D8
10030 DATA 30,10,18,15,DF,FC,DF,11
10040 DATA 11,DF,FC,DF,15,18,10,30
10050 DATA FF,81,BD,A5,A5,BD,81,FF
10060 DATA C6,29,7C,54,FE,28,D6,00
10070 DATA 00,00,00,10,38,10,00,00
10080 DATA 00,66,54,3C,3C,5A,66,00
10090 DATA 08,08,08,08,08,08,08,08
10100 DATA 03,02,02,02,02,02,02,03
10110 DATA C0,40,40,40,40,40,40,C0
10120 DATA FF,01,00,00,00,00,01,FF
10130 DATA FF,01,FE,FE,FE,FE,01,FF
15000 REM --- MAN ---
15010 Z=Z-1
15020 IF Z=0 THEN Z=3:GOTO7000
15030 FOR L=0 TO15:POKE 53281,L:POKE SID+1,L+63:POKE SID,L+220
15031 POKE SID,L+180:POKE SID+1,L+64:POKESID,0:POKESID+1,0
15040 PRINTLEFT$(Y$,Y+1)SPC(X)" ":NEXTL:FOR L=1 TO 500:NEXT:POKE53281,0
15050 GOTO 570
```


★ＯＦは先着順にのるの？それなら僕みたいな北海道に住んでる人は不利だな。(北海道沙流郡・**田中正剛13才**)……
【**影**：私を２度笑わせたら採用なのさ。**編**：ねっ，わかるでしょ！ＯＦがまともなコーナーじゃないってのが。】

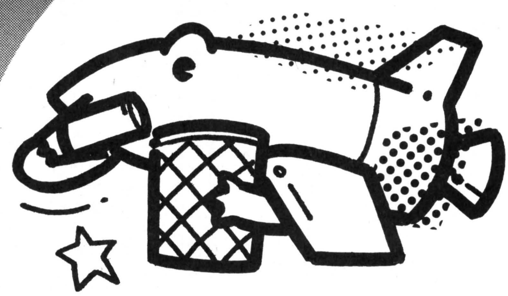
FM-7/(8)用

DUST CL-EANER

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード FM①

PON



あなたは，宇宙のそうじ屋です。「DUST」をよけながらゴミをはき，宇宙をよごす「ENEMY」をやっつけてください。

プログラムについて

くわしいキー操作については**第1表**を見てください。一度移動するキーを押すと，押した方向に進みつづけます。ずっと押しっぱなしにしないように，エネルギーはミサイルを撃つと－2，機雷を落とすと－1ずつ減っていきます。もちろん，移動の方向を変えた時も，すこしずつ減ります。

0になると何も出来なくなってしまいますが，運よく「DUST」に当らなければ，すこしずつエネルギーが増えていきます。3機やられるとゲーム・オーバーですが，残りが何機あるかは表示されませんので，自分で数えてください。

飛んでいるミサイルを放棄して，つぎのミサイルが発射できるようにしてありますので，いやな人は60～80行のCE＞0のすぐあとにAND　T＜＞0を入れてください。これで，ミサイルが消えるまでつぎのミサイルが撃てないようになります。

《第1表》キー操作

[1]～[9]	[5]を中心に対応する方向に移動
[TAB]	機雷を落とす
[Q], [W], [E]	それぞれ，左ななめ，前，右ななめにミサイルを発射
[CR]	残りのエネルギーの量が左下から表示

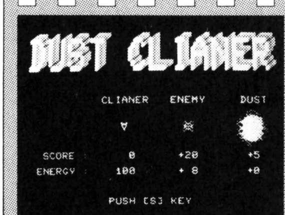
《第2表》プログラム説明

10～120	メイン・ルーチン
130～180	ミサイル・サブ
190～210	キャラクタを消す
220	画面スクロール
230～330	キャラクタを描く
340～370	敵のバクハツ
380～590	自分のバクハツ
600～650	初期設定
660～840	初期画面
850～870	終るときの処理
880	キャラクタを作る

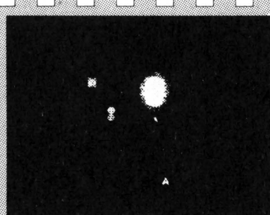
CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，リストの長さからいえば，よくできた作品だ。キャラクタとデモに工夫があってよろしい。

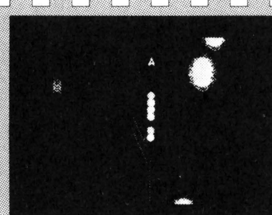
編：おしいですね。もう少し長いプログラムでもOKなら，きっとすばらしい作品になったでしょうに。



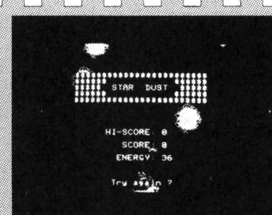
《写真1》 登場キャラクタを紹介しまーす



《写真2》 スクロール画面で上から下へ移動します



《写真3》 機雷とミサイルを発射！



《写真4》 ゲーム・オーバー

★町を歩いていると物干しざおをつえにして歩いている人が…。（中華民国台北市・斉藤雅弘13才）……【**編**：台北っておもしろい所なんだね。**影**：なぜ物干しざおってわかったんだ？**編**：カンですよ。**影**：えっ，カンの国??】

DUST CLEANERのプログラム・リスト

```
10 GOSUB890:GOSUB610:GOTO670
20 CE=CE+.03:COLOR=(RND(1)*2.5+3,RND(1)*6.5+1):PSET(RND(1)*640,193,RND(1)*5+.5)
30 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO120 ELSE IF CE<0 THEN BEEP
40 IF A$=CHR$(13) AND CE>0 THEN LOCATE0,23:PRINT INT(CE)
50 IF A$=" "ANDCE>0 THEN CE=CE-.5:XX=SGN(XX)*20:YY=SGN(YY)*9:SOUND10,13:GOTO120
60 IF A$="Q" OR A$="q" THEN IF CE>0 THEN O=14:T=1:CE=CE-2:TX=X:TY=Y+7:TX1=-19
70 IF A$="W" OR A$="w" THEN IF CE>0 THEN O=14:T=1:CE=CE-2:TX=X+7:TY=Y+10:TX1=0
80 IF A$="E" OR A$="e" THEN IF CE>0 THEN O=14:T=1:CE=CE-2:TX=X+14:TY=Y+7:TX1=19
90 IF A$=CHR$(9) THEN IF CE>0 THEN PUT@(X-2,Y-8)-(X+16,Y),C1,XOR,6:CE=CE-1
100 IF ASC(A$)<&H31 OR ASC(A$)>&H39 OR CE<0 THEN 120
110 SOUND10,8:CE=CE-.1:XX=((ASC(A$)-49)MOD3-1)*10:YY=-((ASC(A$)-49)¥3-1)*5
120 X1=X:Y1=Y:X=X+XX*(X+XX>=2)*(X+XX<=623):Y=Y+YY*(Y+YY>=16)*(Y+YY<=168)
130 IF T=0 THEN GOTO190
140 IF TY+7>199 THEN TY1=199 ELSE TY1=TY+7
150 GET@(TX,TY)-(TX,TY1),YO,G,7:IF PEEK(VARPTR(YO(0)))>0 THEN CIRCLE(TX,TY+4),30
,6:PAINT(TX+TX1,TY+4),6,6:T=0:O=0:S=S+5:SOUND10,15:SOUND9,0
160 IF ES=1 AND EX<=TX AND (EX+26)>TX AND EY<=TY AND (EY+12)>TY THEN GOSUB350
170 TY=TY+10:TX=TX+TX1:IF O>8 THEN O=O-1:SOUND9,O
180 IF TX>639 OR TX<0 OR TY>195 THEN T=0:SOUND9,0
190 PUT@(X1,Y1)-(X1+14,Y1+9),C,XOR,7:IF ES=1 THEN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XO
R,4:EX=EX+EX1*18:EY=EY+EY1*5-2 ELSE ES=RND(1)*6:EX=RND(1)*440+100:EY=175
200 IF EX+25>639 OR EX<14 OR EY+11>199 OR EY<0 THEN ES=0
210 IF ES=1 AND EX<=X+7 AND EX+26>X+7 AND EY<=Y+4 AND EY+12>Y+4 THEN GOTO390
220 PRINT:GET@(X+3,Y+4)-(X+10,Y+4),YO,G,7:IF PEEK(VARPTR(YO(0)))>0 THEN GOTO390
230 PUT@(X,Y)-(X+14,Y+9),C,XOR,7:SOUND10,0:IF T=1 THEN LINE(TX,TY)-(TX-TX1,TY-20
),PSET,2
240 IF ES=1 THEN GET@(EX+5,EY+5)-(EX+12,EY+5),YO,G,6:IF PEEK(VARPTR(YO(0)))>0 TH
EN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XOR,4:GOSUB360
250 IF ES=1 AND RND(1)>.9 THEN PUT@(EX+3,EY+1)-(EX+21,EY+9),E1,PSET,7
260 IF ES=1 THEN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XOR,4:IF RND(1)>.4 THEN EX1=INT(RND
(1)*3)-1:EY1=INT(RND(1)*3)-1
270 IF D=0 AND RND(1)>R/10 THEN D=1:DUST=RND(1)*559
280 IF D>0 THEN D=D+1:ON D-1 GOTO 290,300,310,320,330 ELSE GOTO20
290 PUT@(DUST,192)-(DUST+79,199),D1,PSET,7:GOTO20
300 PUT@(DUST,192)-(DUST+79,199),D2,PSET,7:GOTO20
310 PUT@(DUST,192)-(DUST+79,199),D3,PSET,7:GOTO20
320 PUT@(DUST,192)-(DUST+79,199),D4,PSET,7:GOTO20
330 PUT@(DUST,192)-(DUST+79,199),D5,PSET,7:D=0:GOTO20
340 '======== ENEMY ﾊﾞｸﾊﾂ =========
350 SOUND9,15:FOR I=3 TO 33 STEP 3:CIRCLE(TX,TY+1),I,2:SOUND6,I:NEXT:SOUND6,25:S
OUND9,0:GOTO370
360 SOUND9,15:FOR I=3 TO 33 STEP 3:CIRCLE(EX+12,EY+5),I,2:SOUND6,I:NEXT:SOUND6,2
5:SOUND9,0
370 ES=0:T=0:S=S+20:O=0:CE=CE+8:R=R-1:IF R<-5 THEN R=8:RETURN ELSE RETURN
380 '======== CLIANER ﾊﾞｸﾊﾂ =========
390 TK=TK-1:IF ES=1 THEN PUT@(EX,EY)-(EX+25,EY+11),E,XOR,4
400 PUT@(X,Y)-(X+14,Y+9),C,XOR,7:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,15
410 FOR I=1 TO 20 STEP2 :CIRCLE(X+7,Y+4),I,RND(1)*7+1,,,,,AND:SOUND6,30-I:NEXT
420 FOR I=15TO 45 STEP2 :CIRCLE(X+7,Y+4),I,RND(1)*7+1,,,,,XOR:SOUND6,I-14:NEXT
430 FOR I=5 TO 17 STEP2 :CIRCLE(X+7,Y+4),I,RND(1)*7+1,,,,,AND              :NEXT
440 FOR I=15TO 45 STEP2 :CIRCLE(X+7,Y+4),I,0,,,,,AND  :SOUND10,15-(I-15)¥2:NEXT
450 FOR I=8 TO 10 :SOUNDI,0:NEXT:PRINTCHR$(&H1B)+"9";:COLOR5:IF TK=0 THEN 490
460 FOR I=0 TO 2000 :NEXT
470 LOCATE16,12:PRINT"SCORE:";S:LOCATE15,14:PRINT"ENERGY:";INT(CE)
480 FOR I=0 TO 3:BEEP:LOCATE15,10:PRINT"              ";:FOR J=0 TO 800:NEXT:LOCATE
15,10:PRINT"Hold out !!";:FOR J=0 TO 800:NEXT:NEXT:GOSUB620:GOTO20
490 FOR I=1 TO 4000:NEXT
500 LOCATE7,5:PRINT"*************************";
510 LOCATE7,6:PRINT"******             ******";
520 LOCATE7,7:PRINT"*****  STAR  DUST   *****";
530 LOCATE7,8:PRINT"******             ******";
540 LOCATE7,9:PRINT"*************************";
550 IF S>HI THEN LOCATE10,11:PRINT"Yur are Hi-Score !!":HI=S
560 LOCATE13,14:PRINT"HI-SCORE:";HI:LOCATE16,16:PRINT"SCORE:";S
570 LOCATE15,18:PRINT"ENERGY:";INT(CE):LOCATE14,22:PRINT"Try again ?";
580 FOR I=0 TO 1000:A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB610:GOTO20
590 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO860 ELSE NEXT:GOSUB610:GOTO670
600 '=========== ｼｮｷ 2 ===========
610 S=0:CE=100:EX=RND(1)*540+50:EY=180:R=9:TK=3
620 X=304:Y=16:XX=0:YY=0:D=0:T=0:ES=0:EX=RND(1)*540+50:EY=180:R=9:A$=""
630 LOCATE0,24:FOR I=1 TO 60:PSET(RND(1)*640,195,RND(1)*5+.5):PRINT:NEXT
640 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:SOUND7,6:SOUND6,25:SOUND0,255:SOUND1,16
650 LOCATE0,24:RETURN
660 '=========== ｶﾞﾒﾝ ===========
670 FOR I=0 TO 30:FOR J=0 TO 1:LOCATE0,24
680 PSET(RND(1)*639,195,INT(RND(1)*6)+1):NEXT:PRINT:NEXT
690 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
700 COLOR7:LOCATE12,11:PRINT"CLIANER   ENEMY     DUST";
710 LOCATE3,18: PRINT"SCORE :        0       +20       +5";
720 LOCATE2,20:PRINT"ENERGY :     100       + 8       +0";
730 LOCATE13,24:PRINT"PUSH [S] KEY";
740 PUT@(239,114)-(253,123),C,PSET,7 :PUT@(381,113)-(406,124),E,PSET,4
750 PUT@(502,102)-(581,109),D1,PSET,7:PUT@(502,110)-(581,117),D2,PSET,7
760 PUT@(502,118)-(581,125),D3,PSET,7:PUT@(502,126)-(581,133),D4,PSET,7
770 PUT@(502,134)-(581,141),D5,PSET,7:IX=30:IY=20
780 FOR I=1 TO 7:SYMBOL(IX,IY),"DUST CLIANER",6,5,I:IX=IX-3:IY=IY+1
790 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" THEN GOTO820 ELSE NEXT
800 SYMBOL(IX,IY),"DUST CLIANER",6,5,7:II=1
810 FOR I=1 TO 6:COLOR=(I,II):A$=INKEY$:II=II MOD 6+1
820 IF A$="S" OR A$="s" THEN BEEP1:BEEP0 ELSE NEXT:II=II MOD 6+1:GOTO810
830 FOR I=0 TO 60:PSET(RND(1)*639,195,INT(RND(1)*7)+1):LOCATE0,24:PRINT:NEXT
840 FOR I=1 TO 7 :COLOR=(I,I):NEXT:GOTO20
850 '===========   END   ===========
860 FOR I=60 TO 90:PLAY"V15T200L30N=I;":LOCATE0,24:PRINT:NEXT
870 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:WIDTH80,25:COLOR7:END
880 '========== ｼｮｷ & ｷｬﾗ ==========
890 RANDOMIZE TIME:DEFINTD-Z:FOR I=0 TO 30:PRINT:NEXT:HI=0
900 COLOR7,0:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:LOCATE0,24
910 COLOR=(6,0):SYMBOL(150,150),"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ.",3,2,7
920 DIM C(12),C1(12),E(19),E1(10),YO(1),D1(40),D2(40),D3(40),D4(40),D5(40)
930 CONNECT(0,0)-(7,2)-(14,0)-(7,8)-(0,0),6,PSET:GET@(0,0)-(14,9),C,G,6
935 CIRCLE(9,15),10,6,,,,F,PSET:GET@(0,11)-(18,19),C1,G,6
940   CIRCLE(32,5),9,6,,,,F,PSET:CIRCLE(32,5),8,6,,,,F,XOR
950  GET@(23,1)-(41,9),E1,G,6
960   CIRCLE(24,8),6,6,,,,F,XOR:CIRCLE(40,2),6,6,,,,F,XOR
970   CIRCLE(24,2),6,6,,,,F,XOR:CIRCLE(40,8),6,6,,,,F,XOR
980 GET@(20,0)-(45,11),E,G,6
990   CIRCLE(89,18),30,6,,,,F,XOR:CIRCLE(89,18),24,6,,,,F
1000  FOR I=0 TO 360 STEP 2:X=89+(30+RND(1)*15-5)*COS(I*3.14159/180)
1010  Y=18+(13+RND(1)*7-2)*SIN(I*3.14159/180):PSET(X,Y,6)               :NEXT
1020 GET@(50,0)-(129,7),D1,G,6:GET@(50,8)-(129,15),D2,G,6
1030 GET@(50,16)-(129,23),D3,G,6:GET@(50,24)-(129,31),D4,G,6
1040 GET@(50,32)-(129,39),D5,G,6:RETURN
```

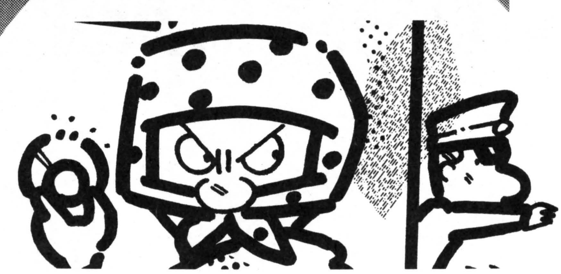
★なぜかでばぐコーナーの編のセリフがだんだんと弱気になっている。どうして？（埼玉県所沢市・あおい♡）……
【**編**：ショックはかくせないな。どうしてバグがでるんだろう？**影**：♪どうしてお腹が減るんだろう〜♪ジャン！】

FM-7/(8)用

金庫やぶり

エントリーコード FM②

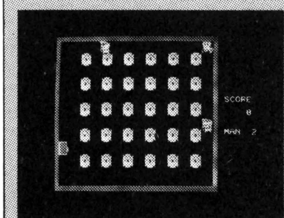
岩附　輝剛



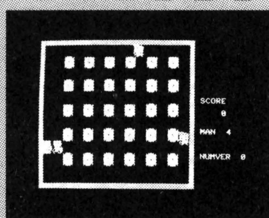
遊びかた & 内容

右上にいるドロボウ（あなた）は，左のほうにある青い金庫のところまでいって，その前まできたら[+]と[−]のキーで金庫のダイヤルをまわして，金庫の中のものをとってまた右上までくるのです。そうすれば，ボーナスで30点もらえます。それと，金庫をあけると10点です。

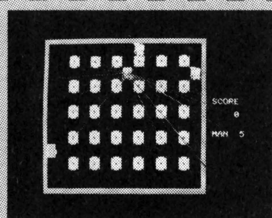
ドロボウは，[2][4][6][8]で上下左右に動きます。それから，点数が80点になると，ガードマンの動きがわずかに速くなり，むずかしくなります。右下に出るNUMBERというのは，金庫の番号です。



《写真１》右上からスタートです。ガードマンに気をつけて！



《写真２》急げ!! ダイヤルはえ～と……



《写真３》コラーッ!! ビクッ!! 見つかってしもうた！

金庫やぶりのプログラム・リスト

```
10 CLS:WIDTH 80,25
20 DIM K%(127),D%(127),O%(127):RESTORE 40:FOR I=0 TO 127:READ K%(I):NEXT
30 KX=204:KY=100:PUT@A(KX,KY)-(KX+32,KY+16),K%,PSET
40 DATA127,-256,106,-21824,106,-21840,106,10412,106,-21845,104,-16478,-16278,-20
374,-20374,-20454,-21398,-20474,-21729,-1017,-249,-249,-255,-2049,-8448,32767,-2
56,8159,32512,2047,-256,511,-256,127,-256,16928,32767,536,16384,17214,16384,5119
,-16254
50 DATA2035,-16384,487,-15841,2175,-16353,-16354,16415,-4092,16415,-1023,5463,-6
83,15701,-683,-163,32117,-3115,21845,-6155,30165,-27,21845,15969,21845,3104,3276
7,578,8319,-254,6229,21827,3669,21843,-30763,21847,-15403,21845,-7723,24405,2888
5,20565
60 DATA22613,20501,21589,20485,21776,1028,268,260,391,2172,8643,-16384,481,-4064
,-32272,-7168,312,24832,268,8319,-254,16896,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0
70 RESTORE 90:FOR I=0 TO 127:READ D%(I):NEXT
80 DX=304:DY=100:PUT@A(DX,DY)-(DX+32,DY+16),D%,PSET
90 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-256,7,-64,1,-16,0,32752,0,8176.0
,2032,0,496,0,0,16896,0,0,0,1,-1,-32765,-31807,-8191,-817,-4096,-3592,-4096,1638
3,-4096,0,0,2047,-2048,1023,-1537,0,1792,16384,256,4096,64,5632,16,4864,4,4096,1
,-3972
100 DATA14,66,8191,-32,8191,-8,8191,-2,3971,-15873,-30724,-12289,-15887,-1793,-1
6257,-1,-16353,-1,-16377,120,3,-7,-241,-1,76,-1,28,16382,16406,4095,4115,16383,1
040,28675,-32272,31744,-512,16896,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
110 RESTORE 130:FOR I=0 TO 127:READ O%(I):NEXT
120 OX=404:OY=100:PUT@A(OX,OY)-(OX+32,OY+16),O%,PSET
130 DATA32767,0,8191,-32,2047,-1,-32257,-1,-8065,-513,-8161,-1,-4081,-1,-2033,-1
,-8177,-4,15,-128,11,-4096,14,0,0,0,0,8191,-4,127,-64,63,-30752,0,0,16896,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,-8192,0,28672,0,0,24,0,1020,0,31870,15,-98,7,1823,193,-1,96,0,48,0
,24,0,0
140 DATA31744,31810,32767,0,4096,32736,1024,15,-32512,0,8256,511,-7937,-1,-3969,
-64,14344,7,-2040,255,-1016,8188,32267,-1,-25074,1799,7936,-15873,-256,32767,-4,
12415,-64,6207,-30752,124,124,16896,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 SYMBOL(50,30),"ｷﾝｺ ﾔﾌﾞﾘ",8,5,2:LOCATE 25,15:PRINT"ｹｲﾎｳｷ         ﾄﾞﾛﾎﾞｳ        ｶﾞ
ｰﾄﾞﾏﾝ":RANDOMIZE TIME:M=5
160 FORI=0TO9000:NEXT:S=0:O1= 8:O2=-4
170 WIDTH 40,25:LINE(0,0)-(29,24),CHR$(254),6,B:LINE(16,136)-(40,152),PSET,7,B:P
AINT(32,144),1,7:LINE(40,143)-(44,148),PSET,6,BF:T=0
180 FOR Y=24 TO 152 STEP 32:FOR X=80 TO 400 STEP 64:PUT@A(X,Y)-(X+32,Y+16),K%,PS
ET:NEXT X:NEXT Y:DX=432:DY=8:OX1=112:OY2=120
190 '
200 '
210 PUT@A(DX,DY)-(DX+32,DY+16),D%,PSET:I$=INKEY$
220 IF I$="8" THEN IF DY>8 THEN GOSUB 410:DY=DY-16
230 IF I$="2" THEN IF DY<168THENGOSUB 410:DY=DY+16
240 IF I$="4" THEN IF DX>48 THENGOSUB 410:DX=DX-32
250 IF I$="6" THEN IF DX<432THENGOSUB 410:DX=DX+32
260 LOCATE 31,10:PRINT"SCORE":LOCATE34,12:PRINT S:LOCATE 31,15:PRINTUSING"MAN  #
";M
270 LINE(OX1,8)-(OX1+32,24),PSET,0,BF:LINE(432,OY2)-(464,OY2+16),PSET,0,BF
280 IF OX1=48 THEN IF S>70 THEN O1=16 ELSE O1=  8
290 IF OX1=432THEN IF S>70 THEN O1=-16 ELSE O1=- 8
300 IF OY2=8 THEN IF S>70 THEN O2=8 ELSE O2= 4
310 IF OY2=168THEN IF S>70 THEN O2=-8 ELSE O2=-4
320 OX1=OX1+O1:OY2=OY2+O2
330 PUT@A(OX1,8)-(OX1+32,24),O%,PSET:PUT@A(432,OY2)-(464,OY2+16),O%,PSET
340 IF DX=OX1 THEN IF DX<>80 AND DX><144 AND DX<>208 AND DX<>272 AND DX><336 AND
 DX<>400 THEN GOTO 420
350 IF DY=OY2 THEN IF DY<>24 AND DY<>56 AND DY<>88 AND DY<>120 AND DY<>152 THEN
GOTO 420
360 IF POINT(DX+1,DY+8)<0 THEN GOTO 420
370 IF DX=48 AND DY=136 THEN GOSUB 440
380 IF T=1 THEN IF DX=432 AND DY=8 THEN PLAY"T200V15O5L8EDCEDCEDCEDCEDCFFFFFFFFF
FFFF","T200V13O4L8ECECECECECECECECECECCCCCCCCCCC","T200V10O6L8DCEDCEDCEDCEDCEDCEDC
EDCEDCED":T=0:S=S+30
390 IF M=0 THEN CLS :LOCATE 10,5:PRINTUSING"Your Score  #####";S:END
400 GOTO 210
410 LINE(DX,DY)-(DX+32,DY+16),PSET,0,BF:RETURN
420 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND 10,16:SOUND12,16:SOUND13,0
430 FOR I=0 TO100:LINE(DX+16,DY+8)-(RND*639,RND*199),PSET,2:NEXT:M=M-1:GOTO170
440 I$=INKEY$:Q=Q+1:IF Q=1 THEN K=INT(RND*9)+1
450 IF I$="+" THEN IF KK<11 THEN KK=KK+1:BEEP1:BEEP0
460 IF I$="-" THEN IF KK>0 THEN KK=KK-1:BEEP1:BEEP0
470 LOCATE 31,19:PRINTUSING"NUMVER ##";KK
480 IF K=KK THEN GOSUB 500
490 RETURN
500 PLAY"T200V13O5CDEFFF","T200V12O4FEDCCC","T200V10O6DCDCCC":S=S+10:Q=0:T=1:RET
URN
```

★やっとセーブしたプログラムをロードしたらなかなか見つからない。カセットデッキを見たら「録音」になっていた。（群馬県大泉町・金田　聡13才）……【編：カセッタでしょ。影：デッキリ入ったと思ったんだろう？】

FP-1000/1100用

JUMP MAN

斉藤　道生



★ストーリー

とうとう東海大地震が起こりました。あなたは建設中のビルに1人とり残されてしまいました。

ビルはどんどん崩れていき，一番下まで落ちると死にます。ところどころで起きている火災に気をつけながら，安全地帯までたどりついてください。ただし，途中でフルーツを食べないと，あなたは，安全地帯に着いたとたん力つきて死んでしまいます。

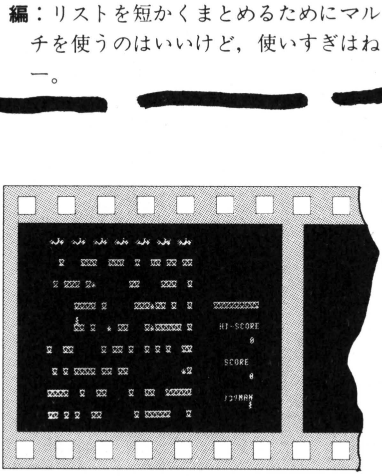
★遊びかた

4，6キーで左右に移動します。ジャンプはスペース・キーで，また，ジャンプ中の左右への移動は，ジャンプして上っていくうちに4，6キーで行ってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：くどいようだが，マルチ・ステートメントが多すぎるからプログラムが見にくくなっている。それと，FORのループの中からGOTOでぬけている所があるぞ！

編：リストを短かくまとめるためにマルチを使うのはいいけど，使いすぎはねー。



《写真1》む，むずかしすぎるよー!!

JUMP　MANのプログラム・リスト

```
   10 DEFCHR$(224)="383838507C14705C"
   20 DEFCHR$(225)="201C7EFFBFBF5E3C"
   30 DEFCHR$(226)="F04060E0F07B3F1E"
   40 DEFCHR$(227)="2040AC1E3F3F1E0C"
   50 DEFCHR$(228)="FFFFC366663CFFFF"
   51 DEFCHR$(229)="894C5D7DB7E34226":BEEPOFF
   60 CLEAR:SCREEN0:WIDTH40:COLOR 5:PRINTCSR(15,0)"JUMP MAN":LOCATE0,2:FOR O=0 T
O 9:COLOR 2:PRINT"ﾄ";:COLOR 6:PRINT"ｷ";:COLOR 4:PRINT"ｺ ";:PLOT(O*32+6,20)-(O*32
+6,21),7:DRAW-(O*32+5,22):DRAW(O*32+20,21)-(O*32+19,22):NEXT
   70 COLOR 1:PRINTCSR(0,5)STRING$(40,"◢"):COLOR 3:PRINTCSR(11,20)"PUSH ONLY (S)
 KEY":COLOR 7
   71 PRINTCSR(10,10)" LEFT・・・・・・・・・[4]"
   72 PRINTCSR(10,12)" RIGHT・・・・・・・・[6]"
   73 PRINTCSR(10,14)" JUMP・・・・・・・・・[SP]"
   80 P=4:COLOR 6:PRINTCSR(Q,P)"ﾆ":FOR I=0 TO 40:NEXT:PRINTCSR(Q,P)" ":Q=Q+1:IF
Q=39 THEN Q=0
   90 IF INKEY$="S" THEN 100 ELSE GOTO80
  100 RANDOMIZE:CLS:S=0:M=3
  110 X=0:Y=23:A=0:B=23:F=0:COLOR 1
  120 FOR I=0 TO 7:J=INT(RND(1)*23)+1
  130 PRINTCSR(0,24-I*3)STRING$(J,"◢");"    ";STRING$(24-J,"◢");:NEXT
  131 FOR I=0 TO 8:W=INT(RND(1)*25)+1:T=(INT(RND(1)*7)+1)*3:COLOR2:PRINTCSR(W,T)
"◣";
  132 K=W*8:L=T*8:PLOT(K+2,L+6)-(K+5,L+6),6:DRAW-(K+3,L+4)-(K+3,L+7)-(K+2,L+5):N
EXT
  140 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 6:COLOR 2:PRINT"ﾄ";:COLOR 6:PRINT"ｷ";:COLOR 4:PRINT"
ｺ ";
  160 PLOT(I*32+6,4)-(I*32+6,5),7:DRAW-(I*32+5,6):DRAW(I*32+20,5)-(I*32+19,6)
  170 NEXT
  180 COLOR 4:PRINTCSR(31,9)"◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢":COLOR 7
  190 PRINTCSR(32,12)"HI-SCORE":LOCATE33,14:PRINTUSING"######";H
  200 PRINTCSR(33,17)"SCORE":LOCATE33,19:PRINTUSING"######";S
  210 PRINTCSR(33,22)"ﾉｺﾘMAN":COLOR 6:PRINTCSR(37,23)"ﾆﾆﾆ":PRINTCSR(37,23)LEFT$("
  ",3-M)
  220 I=INT(RND(1)*26):J=(INT(RND(1)*8)+1)*3:PRINTCSR(I,J)" ";
  230 I$=INKEY$:CALL&H0703:IF I$=" "THEN 420
  240 A=X+(I$="4")-(I$="6"):A=A-(A<0)
  260 FOR I=1 TO 24-Y:IF POINT(A*8+3,B*8+9)<>0 THEN 320
  270 B=Y+1:PRINTCSR(X,Y)" ":PRINTCSR(A,B)"ﾆ";:X=A:Y=B:NEXT
  290 BEEP:M=M-1:IF M=0 THEN COLOR 2:PRINTCSR(7,12)"  GAME OVER  "ELSE COLOR 7:P
RINTCSR(6,12)"  ONE MAN DEAD  ":FOR I=0 TO1000:NEXT:CLS:GOTO110
  300 COLOR 7:PRINTCSR(4,15)"  TRY AGAIN?(Y/N)  ":IF S>H THEN H=S
  310 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 100 ELSE IF I$="N" THEN END ELSE GOTO310
  320 PRINTCSR(X,Y)" ":COLOR 6:PRINTCSR(A,Y)"ﾆ":X=A
  330 IF POINT(X*8+3,Y*8+9)=1 THEN 220 ELSE IF POINT(X*8+3,Y*8+9)=2 THEN 290
  340 IF F=0 THEN COLOR 2:PRINTCSR(4,10)" MAN HAS NO FRUIT! ":GOTO290
  350 FOR I=0 TO 3:BEEPON:FOR J=0TO 30:NEXTJ,I:BEEPOFF:COLOR 2:PRINTCSR(4,10)STR
ING$(21,"ﾄ")
  360 PRINTCSR(4,11)"ﾄ";:COLOR 7:PRINTUSING"FRUITS=##            ";F;:COLOR 2:PRIN
T"ﾄ"
  370 PRINTCSR(4,12)"ﾄ";:COLOR 7:PRINTUSING"SCORE=##*100=  ####";F;F*100;:COLOR
2:PRINT"ﾄ"
  380 BO=(INT(RND(1)*9)+1)*100
  390 PRINTCSR(4,13)"ﾄ";:COLOR 7:PRINT"BONUS=";BO;:COLOR 2:PRINT"        ﾄ"
  400 PRINTCSR(4,14)"ﾄ";:COLOR 7:PRINTUSING"TOTAL=####+###=####";F*100;BO;F*100+
BO;:COLOR 2:PRINT"ﾄ"
  410 PRINTCSR(4,15)STRING$(21,"ﾄ"):S=S+F*100+BO:LOCATE33,19:COLOR 7:PRINTUSING"
######";S:FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS:GOTO110
  420 FOR U=1 TO 6:D=0:I$=INKEY$:CALL&H0703:IF I$="4" OR I$="6" THEN 450
  430 IFPOINT(X*8+3,Y*8-3)<>0 THEN 470
  440 IF Y=0 THEN 260 ELSE B=Y-1:PRINTCSR(X,Y)" ":PRINTCSR(X,B)"ﾆ":Y=B:NEXT:GOTO
260
  450 D=VAL(I$)-5:FOR I=1 TO 7-U:A=X+D:IF POINT(A*8+3,Y*8-3)<>0 THEN 470
  460 IF A<0 THEN A=0:GOTO260 ELSE IF Y=0 THEN A=A-D:GOTO260 ELSE B=Y-1:PRINTCSR
(X,Y)" ":PRINTCSR(A,B)"ﾆ":X=A:Y=B:NEXT:GOTO260
  470 IF POINT(A*8+3,Y*8-3)=1 THEN A=A-D:GOTO260
  475 IF POINT(A*8,Y*8-8)=2 THEN 290
  480 BEEPON:FOR I=0 TO 40:NEXT:BEEPON:BEEPOFF:PRINTCSR(A,0)" ":A=A-D:F=F+1:GOTO
260
```


★毎月読んでたけどある日突然やめて，マイコン買ってまた読みはじめた。改めてベーマガの良さがわかった。（神奈川県横浜市・工藤幹雄15才）……【**編集長**：そうですか。うれしいですね。ピッピ！**影**：なに計算してんの？】

RX-78用

SPACE WAR

エントリーコード RX①

BD-7



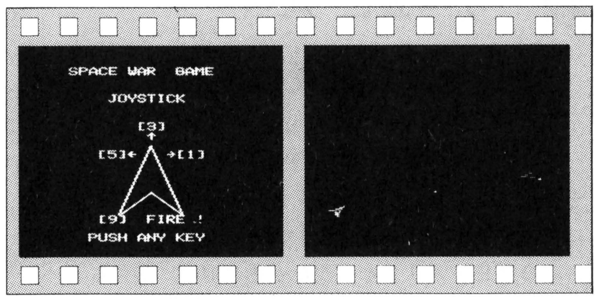
2049年，A国とB国は戦争状態になった。キミは宇宙戦闘機に乗って戦うのだ!

遊びかた

ゲームは，2人用なので，対戦相手をみつけてください。

ジョイ・スティックで，宇宙戦闘機をコントロールするのですが，慣性が働くので，注意してください。

青いほうがプレーヤー1，赤いほうがプレーヤー2です。



《写真1》キー操作の説明　《写真2》ミサイル発射!!

SPACE WARのプログラム・リスト

```
 10 GOTO 2000
 20 A=10:B=92:C=0:DX=0:DY=0:L=
182:M=92:NX=0:NY=0:O=PI:AF=0:L
F=0
 30 CLS
 100 JOYS1 S:C=C-((S=1)+(S=2)-
(S=4)-(S=5))/3
 110 DX=DX+COS(C)*(S>1)*(S<5)*
1
 120 DY=DY+SIN(C)*(S>1)*(S<5)*
1
 130 A=A+DX:B=B+DY
 140 IF A>187 THEN A=4
 150 IF A<4 THEN A=187
 160 IF B<4 THEN B=178
 170 IF B>178 THEN B=4
 180 IF(AF<>1)*(S=9)THEN E=A:F
=B:G=C:AF=1
 200 LINE[0]A0,B0,A1,B1:LINE[0
]A1,B1,A2,B2:LINE[0]A2,B2,A3,B
3:LINE[0]A3,B3,A0,B0
 210 A0=A+4*COS(C):B0=B+4*SIN(
C)
 220 A1=A-4*COS(C+PI/4):B1=B-4
*SIN(C+PI/4)
 230 A2=A-COS(C):B2=B-SIN(C)
 240 A3=A-4*COS(C-PI/4):B3=B-4
*SIN(C-PI/4)
 250 LINE[1]A0,B0,A1,B1:LINE[1
]A1,B1,A2,B2:LINE[1]A2,B2,A3,B
3:LINE[1]A3,B3,A0,B0
 260 IF AF<>1 THEN 1100
 300 SET[0]E,F
 310 E=E+COS(G)*8:F=F+SIN(G)*8

 320 IF(E<0)+(E>191)+(F<0)+(F>
183)THEN AF=0:GOTO 1100
 330 SET[7]E,F
 400 IF(ABS(E-A)<4)*(ABS(F-B)<
4)THEN 500
 410 IF(ABS(E-L)<4)*(ABS(F-M)<
4)THEN 600
 420 GOTO 1100
 500 FOR I=0 TO 10:X=A+INT(RND
(1)*16)-8:Y=B+INT(RND(1)*16)-8

 510 SET[INT(RND(1)*6)+1]X,Y:N
EXT
 520 FORI=0 TO 1000:NEXT
 530 CURSOR 7,10:PRINT"PLAYER
2   WIN !!":GOTO 2110
 600 FOR I=0 TO 10:X=L+INT(RND
(1)*16)-8:Y=M+INT(RND(1)*16)-8

 610 SET[INT(RND(1)*6)+1]X,Y:N
EXT
 620 FORI=0 TO 1000:NEXT
 630 CURSOR 7,10:PRINT"PLAYER
1   WIN !!":GOTO 2110
```

```
 1100 JOYS2 S:O=O-((S=1)+(S=2)
-(S=4)-(S=5))/3
 1110 NX=NX+COS(O)*(S>1)*(S<5)

 1120 NY=NY+SIN(O)*(S>1)*(S<5)

 1130 L=L+NX:M=M+NY
 1140 IF L>187 THEN L=4
 1150 IF L<4 THEN L=187
 1160 IF M<4 THEN M=178
 1170 IF M>178 THEN M=4
 1180 IF(LF<>1)*(S=9)THEN P=L:
Q=M:R=O:LF=1
 1200 LINE[0]L0,M0,L1,M1:LINE[
0]L1,M1,L2,M2:LINE[0]L2,M2,L3,
M3:LINE[0]L3,M3,L0,M0
 1210 L0=L+4*COS(O):M0=M+4*SIN
(O)
 1220 L1=L-4*COS(O+PI/4):M1=M-
4*SIN(O+PI/4)
 1230 L2=L-COS(O):M2=M-SIN(O)
 1240 L3=L-4*COS(O-PI/4):M3=M-
4*SIN(O-PI/4)
 1250 LINE[2]L0,M0,L1,M1:LINE[
2]L1,M1,L2,M2:LINE[2]L2,M2,L3,
M3:LINE[2]L3,M3,L0,M0
 1260 IF LF<>1 THEN 100
 1300 SET[0]P,Q
 1310 P=P+COS(R)*8:Q=Q+SIN(R)*
8
 1320 IF(P<0)+(P>191)+(Q<0)+(Q
>183)THEN LF=0:GOTO 100
 1330 SET[7]P,Q
 1400 IF(ABS(P-A)<4)*(ABS(Q-B)
<4)THEN 500
 1410 IF(ABS(P-L)<4)*(ABS(Q-M)
<4)THEN 600
 1420 GOTO 100
 2000 CLS:COLOR,0:PI=3.14159
 2010 CURSOR 7,3:PRINT"SPACE W
AR  GAME"
 2020 CURSOR 11,6:PRINT"JOYSTI
CK"
 2030 LINE[7]99,92,119,152
 2040 LINE[7]99,92,79,152
 2050 LINE[7]99,132,119,152
 2060 LINE[7]99,132,79,152
 2070 CURSOR 14,9:PRINT"[3]"
 2080 CURSOR 15,10:PRINT"↑"
 2090 CURSOR 10,12:PRINT"[5]←◇
◇◇→[1]"
 2100 CURSOR 10,19:PRINT"[9]
FIRE !"
 2110 CURSOR 9,21:PRINT"PUSH A
NY KEY";
 2120 GET Z$:IF Z$="" THEN 212
0
 2130 GOTO 20
```

★RETURN←これを押すと影さんがでてきます（ひゃ～こわい!）。（京都府京都市・**山崎義弘13才**）……
【**影**：私は幼稚園の保父さんじゃないんだぞ!なぜ私がでなくちゃいけないんだ？**編**：まあまあ，おち着いて!】

RX-78用

センタクモノヒロイゲーム

エントリーコード RX②

きむらく～ん



ゲームについて

学校から帰ってくると，洗たく物が風に飛ばされてしまいました。

あなたは，一生懸命に，空中に浮いている洗たく物を集めますが，五つより多く持てないので，右のほうに行って洗たく物を置いてきてください。そうすると，ＳＣＯＲＥが入ります。洗たく物が地面に落ちると，ＭＩＳＳとなります。３回ＭＩＳＳをすると，GAME ＯＶＥＲです。

ジョイ・スティックで左右に人が動きます。また，上下で左のえん台が傾きます。実は，このえん台が，このゲームのかぎになります。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，風でタオルやシャツが飛ばされてしまうんじゃな。

編：どうやら，えん台の角度で，気流が変化するようですね。でも少し難しいようです。

Dr.D：そうじゃな。ＭＸを判断するところを少し変えれば，やさしくなるようじゃ。

プログラムについて

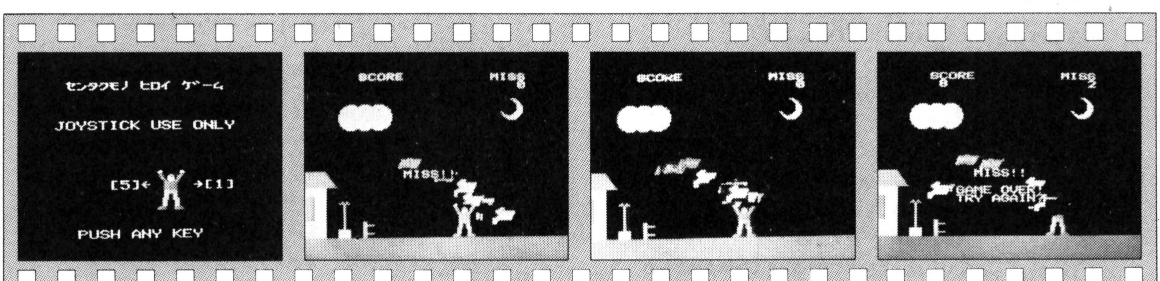
急いで作ったものなので，行番号がめちゃくちゃになってしまいました。

今回のパターンＤＡＴＡは，自分で作ったパターン・エディタを使ったので，だいぶ楽でした。

おわりに

初めは，バックをシアンにして，昼間にするはずでしたが，見にくいので夜にしました。お月さんが美しいでしょう。

ＲＸ－78ユーザーのみなさん，投稿が少ないですよ！　ガンバッテ，ゲームを作ってください。



《写真１》 キー操作の説明　**《写真２》 おっ！ミスっちゃった**　**《写真３》 今度はうまく拾えました**　**《写真４》 ゲーム・オーバー**

★ＳＥＧＡのジッピーレースは実費をとられるそうだ。(岡山県岡山市・松下　洋13才)……【**編**：えーっ，知らなかった！スッコーン!!**影**：シャレだよシャレ!!**編**：なるほど，実費レースですね。**影**：ねぼけるな！】

```
10 DIM EN$(2),X(10),Y(10),F(10)
20 MB$="":FOR I=0 TO 63:READ A:MB$=MB$+CHR$(A):NEXT
30 MR$="":FOR I=0 TO 63:READ A:MR$=MR$+CHR$(A):NEXT
40 MG$="":FOR I=0 TO 63:READ A:MG$=MG$+CHR$(A):NEXT
50 SH$="":FOR I=0 TO 31:READ A:SH$=SH$+CHR$(A):NEXT
60 TR$="":FOR I=0 TO 31:READ A:TR$=TR$+CHR$(A):NEXT
70 TG$="":FOR I=0 TO 31:READ A:TG$=TG$+CHR$(A):NEXT
80 FOR J=0 TO 2:EN$(J)="":FOR I=0 TO 31:READ A:EN$(J)=EN$(J)+CHR$(A):NEXT:NEXT
90 CLS:SC=0:MI=0:N=0
100 COLOR,0:CURSOR 7,6:PRINT"ｾﾝﾀｸﾓﾉ ﾋﾛｲ ｹﾞｰﾑ"
110 CURSOR 6,10:PRINT"JOYSTICK USE ONLY"
120 POSITION 100,120:PATTERN[1,W1]2,MB$
130 POSITION 100,120:PATTERN[2,W1]2,MR$
140 POSITION 100,120:PATTERN[4,W1]2,MG$
150 CURSOR 11,16:PRINT"[5]←◇◇◇→[1]"
160 CURSOR 8,21:PRINT"PUSH ANY KEY";
170 GET B$:IF B$="" THEN 170
180 CLS
190 CURSOR 5,0:PRINT"SCORE":CURSOR 20,0:PRINT"MISS"
200 CIRCLE[7]32,44,12
210 CIRCLE[7]41,44,12
220 CIRCLE[7]50,44,12
230 PAINT[7]32,44:PAINT[7]41,44:PAINT[7]50,44
240 PAINT[7]36,44:PAINT[7]45,44
250 CIRCLE[6]140,36,10:PAINT[6]140,36
255 CIRCLE[0]138,34,8:PAINT[0]138,34
300 LINE[2]0,96,15,96:LINE[2]15,96,23,111:LINE[2]23,111,0,111
310 PAINT[2]1,100
320 LINE[1]0,120,7,120:LINE[1]7,120,7,143:LINE[1]7,143,0,143
330 PAINT[1]1,130
340 LINE[4]0,160,191,160:PAINT[4]100,161
350 LINE[6]15,112,15,159:PAINT[6]1,113,1,2,4,6
360 SET[7]26,125:SET[7]29,125
370 BOX[4]24,126,31,127
380 BOX[4]27,128,28,151
390 BOX[6]24,152,31,159
400 PAINT[6]25,153
410 FOR I=0 TO 10:F(I)=0:NEXT
420 CURSOR 22,1:PRINT MI
430 MX=100:C=0:N=0
500 JOYS1 JO
510 C=C-(JO=3)+(JO=7)
520 C=C+(C=3)-(C=-1)
530 POSITION 40,144:PATTERN[2]2,EN$(C)
540 POSITION MX,128:PATTERN[0]2,STRING$(CHR$(0),64)
550 MX=MX-((JO=1)-(JO=5))*8
560 MX=MX+((MX>176)-(MX<56))*8
570 POSITION MX,128:PATTERN[1,W1]2,MB$
580 POSITION MX,128:PATTERN[2,W1]2,MR$
590 POSITION MX,128:PATTERN[4,W1]2,MG$
595 IF MX>167 THEN SC=SC+N:N=0:CURSOR 5,1:PRINT SC
600 I=0
610 IF F(I)=0 THEN X(I)=32:Y(I)=120:F(I)=INT(RND(1)*2)+1
620 POSITION X(I),Y(I):PATTERN[0]2,STRING$(CHR$(0),31)
630 X(I)=X(I)+INT((180-X(I))/(10*C+10)-RND(1)*4+2)
640 Y(I)=Y(I)+INT(RND(1)*4+2-(Y(I)-X(I))/(5*(3-C)))
645 IF Y(I)>144 THEN 1000
646 IF(Y(I)>120)*(ABS(X(I)-MX)<8)THEN F(I)=0:N=N+1:GOTO 675
650 IF F(I)=1 THEN POSITION X(I),Y(I):PATTERN[7,W1]2,SH$:GOTO680
660 POSITION X(I),Y(I):PATTERN[2,W1]2,TR$
670 POSITION X(I),Y(I):PATTERN[4,W1]2,TG$
675 IF N>5 THEN 1000
680 I=I+1:IF RND(1)>.5 THEN 680
690 IF I<11 THEN 610
700 GOTO 500
1000 CURSOR 10,12:PRINT"MISS!!"
1010 MI=MI+1:IF MI>2 THEN 1100
1020 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 180
1100 CURSOR 8,14:PRINT"GAME OVER!"
1110 CURSOR 8,15:PRINT"TRY AGAIN?"
1120 GET B$:IF B$="Y" THEN RUN 90
1130 IF B$="" THEN 1120
1140 END
1999 REM B
2000 DATA 0,0,0,0,6,96,6,96,14,112,12,48,28,56,24,24
2010 DATA 56,28,248,31,240,15,240,15,240,15,240,15,240,15,240,15
2012 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2015 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,62,124,63,252,63,252
2019 REM R
2020 DATA 6,96,7,224,0,0,0,0,0,0,0,0,192,3,192,3
2030 DATA 128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2032 DATA 240,15,240,15,240,15,112,14,112,14,112,14,120,30,120,30
2035 DATA 56,28,56,28,56,28,56,28,56,28,0,0,0,0,0,0
2039 REM G
2040 DATA 6,96,7,224,0,0,128,1,192,3,192,3,192,3,192,3
2050 DATA 128,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2052 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2055 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2099 REM W
2100 DATA 192,1,224,1,240,0,248,255,248,255,240,255,224,127,224,127
2110 DATA 240,127,248,63,254,63,254,63,30,0,14,0,14,0,14,0
2219 REM R
2220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,152,12,244,13
2230 DATA 200,28,164,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2239 REM G
2240 DATA 0,0,0,0,0,0,192,3,252,255,252,255,100,115,10,114
2250 DATA 54,35,90,53,255,63,255,31,7,31,0,0,0,0,0,0
2319 REM R
2320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2330 DATA 255,255,255,255,255,255,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24
2419 REM R
2420 DATA 0,4,0,14,0,31,128,15,192,15,224,31,240,57,248,112
2430 DATA 124,32,62,0,63,0,126,0,228,0,192,1,128,0,0,0
2519 REM R
2520 DATA 7,0,7,0,7,0,255,0,255,0,7,0,7,0,7,0
2530 DATA 7,0,7,0,7,0,255,0,255,0,7,0,7,0,7,0
2539 REM G
2540 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

RX-78

★お母さん，ボクのハガキどこへ行ったんでしょう。4回出しても載らないんです。(新潟県新潟市・**佐藤　毅14才**)……【**編**：あ一あ，ＯＦのレベルがしだいに下がっていくようだ。**影**：もう少し工夫してＯＦ書いてよな！】

JR-100用

OCTPUS

エントリーコード J1①

えーとえーとえーとまん



STORY

ＪＰＣをクビになったBagさんは，新たな職を求め，旅立つのであった。

そんなある日のこと，Bagさんがトボトボ歩いていると，大きな池の前に出ました。

ちょうどのどがかわいていたBagさんは，その池の水をゴックンゴックン飲みました。ところが，その時，池に住みついていたタコがBagさんにスミをひっかけて逃げていき始めたのです。

復讐(しゅう)を胸に誓ったBagさんは，タコのすみかへと向かった。

HOW TO PLAY

まん中にあるのが，悪の十字架です。そのまわりにいっぱいあるのが，タコ壺です。あなたは，[I][J][K][M]でBagさんを動かして，タコに復讐をしてください。

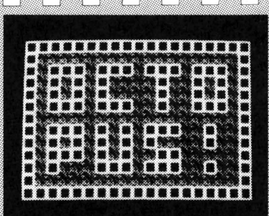
復讐のしかたは，タコ壺を悪の十字架に当てて壊すだけです。すみかを壊されたくないタコが，Bagさんを追いかけます。３回タコに捕まったらＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。タコ壺を十字架に当てて壊すと100点，タコにタコ壺を当てて壊しても０点ですのであしからず。

タコ壺を全部壊すと１面クリアで，なんと200点も入ります。

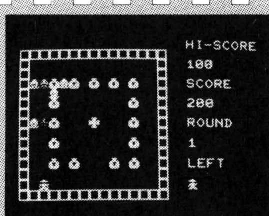
CHECKER FLAG

Dr.D：いいねえ，なかなかゲーム・アイデアがしゃれてるじゃないか。いくらかペンゴのアイデアをいただいたって感じがしないでもないがな。だが，それだけではここまでおもしろい作品はできないだろうな。

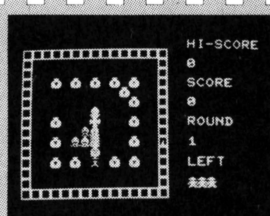
編：ＪＲ－100って，こじんまりとしたゲームを作るには，最適のマイコンなんですね。



《写真１》　タイトル画面



《写真２》　さてどのツボを壊そうかな？



《写真３》　タコツボを移動します



《写真４》　ゲーム・オーバー

★なぜBUGがでるか？それは，影さんがプログラムをいじるからだ～！（奈良県生駒郡・**森本容行14才**）……【**影**：ほんと言うと，私はなーんもしてないんよ！だからね，責任は編くんにあるんよ！**編**：先輩らしからぬ態度】

```
10 OPTIONCMODE1:CLS:A$="    ":A=3:Y=$C22D:DIMX(4):R=1
20 REM CHARACTER
30 FORF=$C000TO$C037:READK$:K$="$"+K$:POKEF,VAL(K$):NEXT
40 DATA18,7E,00,3D,5A,98,3E,63,18,7E,00,BC,5A,19,7C,C6
50 DATA3C,18,7E,C3,E7,E7,FF,7E,3C,18,99,FF,FF,99,18,3C
60 DATA18,3C,5A,7E,42,3C,A5,5A,FF,81,81,81,81,81,81,FF
70 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
100 REM DEMO
110 LOCATE3,6:PRINTFLD(1);"%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
120 FORF=4TO14:LOCATEF,6:PRINTFLD(1);"%&&&&&&&&&&&&&&&&&%":NEXT
130 LOCATE15,6:PRINTFLD(1);"%%%%%%%%%%%%%%%%%%%"
140 LOCATE5,8:PRINTFLD(1);"%%%&%%%&%%%&%%%"
150 LOCATE6,8:PRINTFLD(1);"%&%&%&&&&%&&%&%"
160 LOCATE7,8:PRINTFLD(1);"%&%&%&&&&%&&%&%"
170 LOCATE8,8:PRINTFLD(1);"%%%&%%%&&%&&%%%"
180 LOCATE10,8:PRINTFLD(1);"%%%&%&%&%%%&&%&"
190 LOCATE11,8:PRINTFLD(1);"%&%&%&%&%&&&&%&"
200 LOCATE12,8:PRINTFLD(1);"%%%&%&%&&%%&&&&"
210 LOCATE13,8:PRINTFLD(1);"%&&&%%%&%%%&&%&"
220 FORF=$C030TO$C037
230 POKEF,RND($FF):POKE1,RND($FF)
240 FORT=1TO5:PICKK:IFK<>0THEN260
250 BEEP1:NEXT:POKEF,0:NEXT:GOTO220
260 BEEP0:FORF=$C030TO$C037:POKEF,$FF:NEXT:FORF=1TO500:NEXT
270 FORF=$C030TO$C037:POKEF,$00:NEXT:POKE1,$AA:CLS
300 REM CRT
310 LOCATE3,6:PRINTFLD(1);"%%%%%%%%%%%%%%%"
320 FORF=4TO16:LOCATEF,6:PRINTFLD(1);"%&&&&&&&&&&&&&%":NEXT
330 LOCATE17,6:PRINTFLD(1);"%%%%%%%%%%%%%%%":LOCATE8,23:PRINT"            "
340 LOCATE2,23:PRINT"HI-SCORE":LOCATE4,23:PRINTH
350 LOCATE6,23:PRINT"SCORE":LOCATE8,23:PRINTS
360 LOCATE10,23:PRINT"ROUND":LOCATE12,23:PRINTR
380 LOCATE14,23:PRINT"LEFT":LOCATE16,23
390 LOCATE16,23:PRINTFLD(1);LEFT$(A$,A);FLD(0);" "
400 FORF=6TO14STEP2:LOCATEF,9:PRINTFLD(1);'"&&&&&&&"':NEXT
410 LOCATE6,11:PRINTFLD(1);'"&"&"':LOCATE14,11:PRINTFLD(1);'"&"&"'
420 LOCATE10,13:PRINTFLD(1);"#"
430 REM MAIN
440 T1=16:Y=$C22D:X(1)=$C187:X(2)=$C307:X(3)=$C193:X(4)=$C313
445 FORT=1TO4:POKEX(T),$84:BEEP1
450 FORF=1TO50:NEXT:NEXT:POKEY,$80:REM
460 FORT=1TO4:PICKK:Y1=(K=75)-(K=74)+((K=77)-(K=73))*$20
470 Z=PEEK(Y+Y1)
480 IFZ=$82THEN610
490 IFZ=$84THEN710
500 IF(Z=$85)+(Z=$83)THEN520
510 BEEP1:BEEP0:POKEY,$86:Y=Y+Y1:B=(SGN(B)=0):POKEY,$80+B
520 B=RND(2)
530 GOTOB*10+540
540 X=((Y>X(T))*2-1)*$20:GOTO560
550 X=(MOD(Y,32)>MOD(X(T),32))*2-1
560 Z=PEEK(X(T)+X)
570 IF(Z=$80)+(Z=$81)THEN710
580 IF(Z=$82)+(Z=$83)+(Z=$84)+(Z=$85)THEN600
590 POKEX(T),$86:X(T)=X(T)+X:POKEX(T),$84
600 NEXT:GOTO460
610 REM
620 Z1=PEEK(Y+2*Y1)
630 IFZ1=$84THENGOTO660
640 IFZ1=$83THENPOKEY+Y1,$4C:GOTO680
645 IF(Z1=$85)+(Z1=$82)THEN520
650 BEEP1:BEEP0:POKEY+Y1*2,$82:GOTO510
660 FORP=1TO25:POKEY+Y1*2,$84:POKEY+Y1*2,$86:BEEP1:BEEP0:NEXT
670 POKEY+Y1*2,$4C:GOTO690
680 FORP=1TO25:BEEP1:BEEP0:NEXT:S=S+100:LOCATE8,23:PRINTS
690 T1=T1-1:IFT1=0THENS=S+200:R=R+1:GOTO310
700 GOTO510
710 REM
720 FORP=1TO50:POKEY,$80+RND(2):POKEY,0:BEEP1:BEEP0:NEXT
730 A=A-1:IFA=0THEN750
740 GOTO310
750 REM
760 LOCATE16,23:PRINT" ":FORT=1TO5
770 FORF=4TO16:LOCATEF,7:PRINTFLD(1);"#############":BEEP1:BEEP0:NEXT
780 FORF=4TO16:LOCATEF,7:PRINTFLD(1);"&&&&&&&&&&&&&":NEXT:NEXT
790 IFH<STHENH=S:LOCATE4,23:PRINTH
800 LOCATE8,9:PRINT"GAME OVER"
810 LOCATE10,8:PRINT"YOUR SCORE"
820 LOCATE12,13:PRINTS
830 LOCATE14,8:PRINT"TRY AGAIN ?"
840 LOCATE16,10:PRINT"(Y/N)"
850 LOCATE6,8:PRINTFLD(1);"$&$&$&$&$&$&"
860 LOCATE4,8:PRINTFLD(1);" &!& &!& &!&"
870 PICKK:IFK=$59THENR=1:S=0:A=3:GOTO310
880 IFK=$4ETHEN900
890 GOTO870
900 CLS:FORF=0TO21:LOCATEF,10:PRINT"BYE !  BYE !":NEXT
```

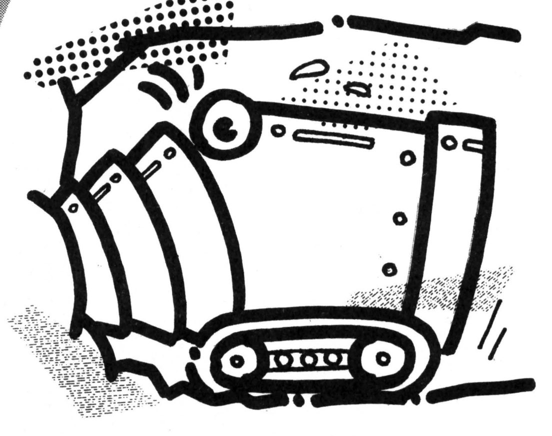
★デザ部に質問。表紙の男の人が使っているパソコンの機種は!?(東京都北区・**蓮江文男13才**)……**【デザ部**：お答えします。マイコン・ルームで朝から晩までスケッチして作り上げた最新兵器じゃなかった最新こんぴーたです。**】**

JR-100用

SCOOP-3

エントリーコード J1②

渡 部 聡



あそびかた

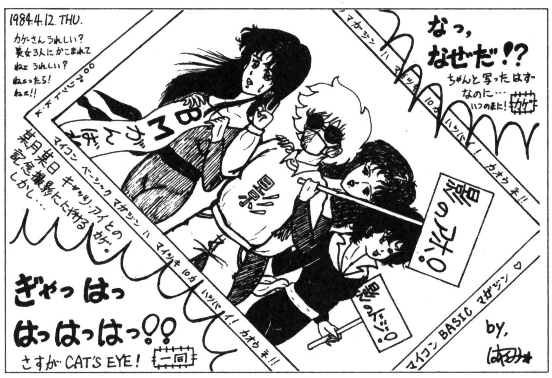
あなたは，I，J，K，MのKEYで“⇩”を移動して，土の中にある宝物を5個全部取ってください。

でも，ただでは土の中には入っていけません。土の外側にある，3個のスコップを使ってください。スコップを押せば，土の中に入っていけます。そして，うまく宝物“◉”の横にきて，“⇩”を宝物に体当りさせると，取ることができます。

土の中にいるのは，もぐらで，土の中を掘ったところに入りこんで，進むのをじゃまします。

画面中にときどき出てくる“B”はボーナスで，得点がプラスされるほかに，たまに1機追加されることもあります。

評…アホでもモテるんだぜ♡♡（影）

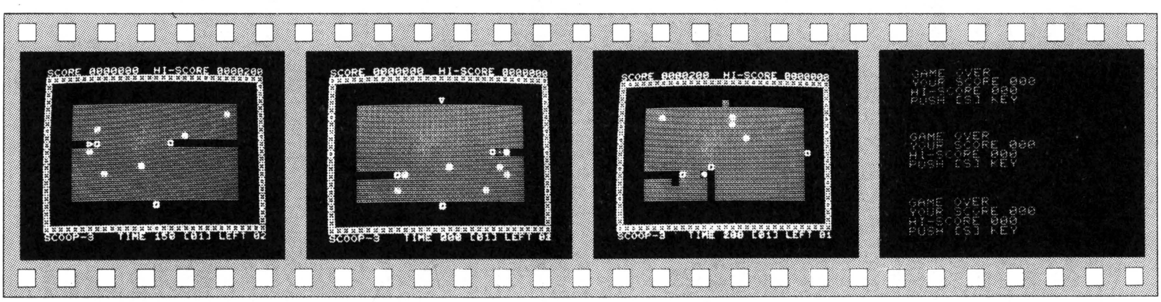


by 速水 瞬

CHECKER FLAG

Dr.D：この作品も，アイデア賞だな。これまでのＪＲ-100の作品を見てると，どうしてもゲーム・パターンが決まってしまうようだ。

この作品のおもしろい点は，地中を掘り進むためにスコップを用意したことだ。たったこれだけで，ゲームがグーンと難しくも，おもしろくもなってくるんだな。



《写真1》スコップを移動します

《写真2》おっとモグラにやられた

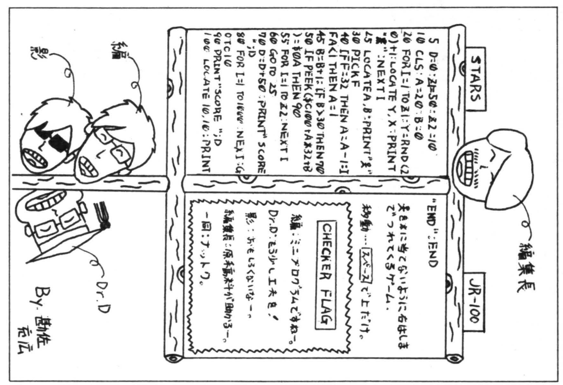
《写真3》みごと宝をとりました

《写真4》ゲーム・オーバー

★どうして影なんか編集部に入れたんだ。代わりに私を入れろ。(新潟県西蒲原郡・松岡町の天才児12才)……【影：どうしてキミはベーマガを読んでるんだ？もちろん私がいるからだろ？グハハハ!!編：天災児“影法師”のてんぐ鼻!】

```
10 REM████SCOOP-3████
20 CLS:OPTIONCMODE1:H=0:W=1:DIMM(7),P(20),V(5),X(8),Y(20),Z(7)
30 FORA=1TO7:READM(A):NEXT:FORA=1TO5:READV(A):NEXT
40 FORA=1TO8:READX(A):NEXT:FORA=1TO7:READZ(A):NEXT
50 FORA=$C0A0TO$C0FF:READA$:A$="$"+A$:POKEA,VAL(A$):NEXT
60 REM████FIELD████
70 S=0:R=1:L=3:M=1
80 CLS:Z=$C18F:O=0:N=0:T=0
90 PRINT"SCORE 0000000  HI-SCORE 0000000":GOSUB570
100 LOCATE22,0:PRINT"SCOOP-3   TIME 000 [00] LEFT 00":GOSUB590
110 FORA=$C120TO$C13E:POKEA,$9F:POKEA+$20,$9A:POKEA+$260,$9A
120 POKEA+$280,$9F:NEXT:FORA=$C140TO$C380STEP$20:POKEA,$9F
130 POKEA+1,$9A:POKEA+$1D,$9A:POKEA+$1E,$9F:NEXT
140 FORA=$C1A4TO$C324STEP$20:FORA0=0TO$16:POKEA+A0,$9E:NEXT:NEXT
150 FORA=1TO5
160 A0=RND($155)+$C1C5:IFPEEK(A0)<>$9ETHEN160
170 POKEA0,$9C:NEXT:FORA=1TOM
180 A0=RND($155)+$C1C5:IFPEEK(A0)<>$9ETHEN180
190 Y(A)=270:P(A)=A0:POKEA0,$99:NEXT:POKEZ,$98:POKE$C263,$9D
200 POKE$C27B,$9D:POKE$C34F,$9D:A=RND($155)+$C1C5:IFPEEK(A)=$9EPOKEA,$9B
210 FORA=$FFTO0STEP-10:POKE1,A:BEEP:NEXT
220 REM████LOOP████
230 FORB=1TOM:T=T+1:LOCATE22,(T<100)+(T<10)+15:PRINTT:IFT=200THEN430
232 J=$82:W=-W:IFW=1J=$FE
234 POKE$C0CC,J
236 PICKK:IF(K>$4D)+(K<$49)THEN260
240 K=K-$48:V=V(K):P=PEEK(Z+V):IFP>$98Q=P-$98:GOTOZ(Q)
250 POKEZ,0:Z=Z+V:POKEZ,$93+K:O=P:FORA=$FDTO$FF:POKE1,A:BEEP1:NEXT:BEEP0
260 GOTOY(B)
270 U=X(RND(8)+1):P=PEEK(P(B)+U):IFP>$93THEN290
280 POKEP(B),$9E:POKEP(B)+U,$99:Y(B)=290
290 NEXT:GOTO230
310 REM████CATCH████
320 POKEZ,O:Z=Z+V:POKEZ,$93+K:O=$9E:FORA=$FFTO0STEP-20
330 POKE1,A:BEEP1:NEXT:FORA=0TO$FFSTEP20:POKE1,A:BEEP1:NEXT
336 POKE$C0CE,J
340 BEEP0:IFQ=4THEN370
350 S=S+5:GOSUB580:IFRND(10)=0THENL=L+1:GOSUB600
360 GOTO260
370 S=S+1:GOSUB580:N=N+1:IFN=5THEN480
380 GOTO260
390 REM████SCOOP████
400 POKE1,$FF:P=PEEK(Z+V+V):IFP>$98Q=P-$98:GOTOM(Q)
410 POKEZ,O:Z=Z+V:POKEZ,$93+K:POKEZ+V,$9D:BEEP1:BEEP0:O=0:GOTO260
420 REM████TIME UP████
430 POKEZ,$97:FORA=0TO$FF:POKE1,A:BEEP1:NEXT:L=L-1:GOSUB600:IFL=0THEN520
440 POKEZ,0:Z=$C18F:T=0:LOCATE22,15:PRINT"000"
450 IFPEEK(Z)>$93Z=Z-1:GOTO450
460 POKEZ,$98:POKE1,$80:BEEP:GOTO230
470 REM████CLR████
480 FORA=1TO3:FORA0=$FFTO0STEP-20:POKE1,A0:BEEP:NEXT:NEXT
490 S=S+R:R=R+1:M=M+1:IFM=21M=1
500 GOTO80
510 REM████GAME OVER████
520 CLS:IFH<SH=S
530 PRINT"GAME OVER":PRINT"YOUR SCORE ";S;"00":PRINT"HI-SCORE ";H;"00"
540 PRINT"PUSH [S] KEY":PRINTSPC(70):PICKK:IFK=$53THEN70
545 FORA=0TO$FFSTEP5:POKE1,A:BEEP1:BEEP0:NEXT
550 GOTO530
560 REM████PRINT████
570 LOCATE0,(H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10)+24:PRINTH
580 LOCATE0,(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10)+6:PRINTS:RET
590 LOCATE22,(R<10)+20:PRINTR
600 LOCATE22,(L<10)+29:PRINTL:RET
610 REM████DATA████
620 DATA260,260,260,260,260,410,260
630 DATA-32,-1,1,1,32,-33,-32,-31,-1,1,31,32,33
640 DATA260,250,320,320,400,260,260
650 DATA10,38,28,6C,44,FE,6C,00
660 DATA04,1E,76,C4,76,1E,04,00
670 DATA40,F0,DC,46,DC,F0,40,00
680 DATA10,44,10,BA,10,44,10,00
690 DATA6C,FE,44,6C,28,38,10,00
700 DATABA,7C,D6,FE,82,7C,BA,00
710 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
720 DATAFC,EE,EE,FC,EE,EE,FC,00
730 DATABA,44,BA,BA,BA,44,BA,00
740 DATA6C,BA,C6,44,C6,BA,6C,00
750 DATAAA,00,AA,00,AA,00,AA,00
760 DATAFE,92,82,D6,82,92,FE,00
770 REM████BY SATOHI.W████
```

評…恒例のＵＦＰ（未確認飛行プログラム）で〜す！（編）



by 勘佐 充広

★べ編集部の影の声，諸行無常のひびきあり。フフ……今日も聞こえるぜ!!（神奈川県横浜市・影のバカ13才）……【編：ひびきというよりもいびきですよ。影：ンガ〜ピ〜！編：ほらね，愚音床者の鼻の音ですネ！影：ンガ〜!!】

JR-200用

ROPE FLOG

エントリーコード J2①

米倉　功治



こんにちは，はじめてプログラムを投稿します。

あなたはカエルです。春になり冬眠からさめてみると，土の中のトンネルがめちゃくちゃにこわれていました。またトンネル内には，ヘビとコウモリがいてじゃまをします。舌を伸ばし外に出てください。さあ暖かい春の日差しが，あなたを待っています。

カエルの動かしかたは⇐左⇒右です。舌の伸ばしかたはスペース･キーを押します。障害物があると伸ばせません。そして，舌が伸びている間に⇑を押すとカエルは上にのぼれます。

ヘビとコウモリにぶつかると1匹死にます。3匹死ぬとGAME OVERです。HI SCOREでNAMEが登録できます。

トンネル内にはドングリ，キノコがあり，食うと+50点です。落とし穴もあり(▦)その上をカエルが通ると，穴があきます。ヘビを落とすと+100点です。

コウモリは真ん中から急に出るので気をつけてください。

面を追うごとに出現の割合が多くなりますが，7面からはそれ以上増えません。

コウモリが出るとヘビは消えますが，コウモリが消えると，もとのところに現れます。

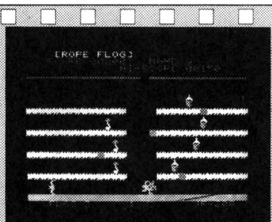
カエルはトンネルのはじに行くと，反対のはじから出ます。一番上で動いているのが出口で，そこに舌を入れると，春の暖かい日差しが出て，面数×100のボーナスがもらえ，つぎの面に進みます。

はじめての長いプログラムです。冬休みに作ったので時間がなく（ぼくは中二で学校が忙しい？），雑で遅く長いプログラムになってしまいました。それに変数もどれがどれだか忘れてしまいました。このカエル？のキャラクタはカメレオンに見られたりしたので，いやな人はデーターをいじってください。

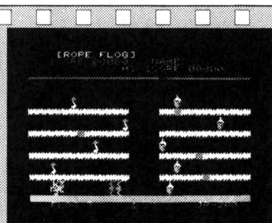
では，さようなら。

CHECKER FLAG

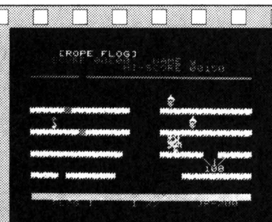
Dr.D：いろいろなゲームの要素が入ったプログラムだ。まっ，よろしいんじゃないんですか。
編：おや，ちょっとようすがヘンですね。
影：Dr.はヘビがきらいなの！



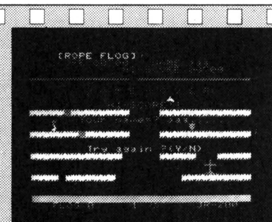
《写真1》ソレ登れ！



《写真2》コウモリがジャマをする



《写真3》やった！落し穴成功！



《写真4》栄光のハイスコア！

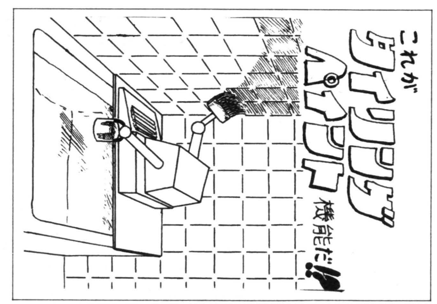
★プログラムを拡大コピーして入力すると大変わかりやすく，ミスも少なくなった。皆も工夫しよう!!（兵庫県神戸市・福永邦宏29才）……【編：ベーマガも大判にしましょうよ！で・ば・ぐの必要がなくなる…わけないね。】

《リスト1》ROPE FLOGのプログラム・リスト

```
10 REM ROPE FLOG
20 REM Yonekura
30 REM ｼｮｷｾｯﾃｲ
35 CLS:CLEAR:RANDOMIZE:COLOR 0,0,0:GOSUB 840
40 CLS:SC=0:IC=5:BA=0:FL=3
45 BA=BA+1
50 COLOR 0,0,0:SB=1:SU=14:CLS:COLOR 7,0,0:LOCATE 4,1:PRINT "[ROPE FLOG]":RP=2
60 F9=2:C$="/ ":D$="01":LOCATE 3,2:COLOR 4:PRINT "SCORE 00000";SPC(3);"NAME"
65 LOCATE 22,2:COLOR 4,0:PRINT A9$
70 LOCATE 13,3:PRINT "HI-SCORE 00000":X1=10:Y1=7
75 LOCATE 13,22:PRINT BA;"ﾒﾝ     JR-200"
78 COLOR 4:S7$=STR$(HS):S3=LEN(S7$)-1:S7$=MID$(S7$,2,S2)
79 LOCATE 27-S3,3:PRINT S7$
80 FOR I=0 TO 30:LOCATE I,4:COLOR 2,0,0:PRINT "_":NEXT I
90 FOR I=9 TO 18 STEP 3:LOCATE 0,I
95 COLOR 5,0,1:PRINT "99999999999999    9999999999999":NEXT I
100 FOR I=0 TO 30:LOCATE I,21:COLOR 1,0,0:PRINT "■":NEXT I
110 FOR I=7 TO 20 STEP 3:NY=INT(RND(1)*12)+2:LOCATE NY,I:COLOR 2,0,1:PRINT "+"
115 COLOR 3:LOCATE NY,I+1:PRINT "-":NEXT I
120 FOR I=7 TO 20 STEP 3:NX=INT(RND(1)*9)+18:LOCATE NX,I:COLOR 6:PRINT ","
123 LOCATE NX,I+1:COLOR 2:PRINT ".":NEXT I
125 FOR I=9 TO 19 STEP 3:NZ=INT(RND(1)*22)+3:LOCATE NZ,I:COLOR 6,0,0
126 PRINT "※":NEXT I:A$="#$":B$="'("
128 FOR  I=9 TO 18 STEP 3:LOCATE 14,I:PRINT "    ":NEXT I
130 LOCATE 3,19:COLOR 4,0,1:PRINT A$:LOCATE 3,20:PRINT B$:X=3:Y=19
138 COLOR 4,0,0:LOCATE 3,22:PRINT "FLOG";FL:FOR I=1000 TO 2000 STEP 100
139 SOUND I,1:NEXT I
140 REM ｶｴﾙ ｲﾄﾞｳ
145 R=0:PICK W:W=1+(W=$1C)+(W=$1D)*2+(W=$20)*3:ON W GOTO 190,160,170,360
160 X=X+1:A$="#$":B$="'(":F=1:F8=0:F9=-1:F6=1:GOTO 175
170 X=X-1:A$="!"":B$="%&":F=0:F8=1:F9=2:F6=0
175 IF X>27 OR X<2 THEN COLOR ,,0:LOCATE X-F6,Y:PRINT "    ":GOTO 178
177 GOTO 190
178 LOCATE X-F6,Y+1:PRINT "    ":X=X-(X>27)*26+(X<2)*27
190 P1=PEEK($C100+32*(Y+2)+(X+F)):P=PEEK($C100+32*(Y+1)+(X+F))
200 E=1:E=E+(P1<>25)*(P1<>$8E):ON E GOTO 220,540
220 COLOR ,,0:LOCATE X+F9,Y:PRINT " ":LOCATE X+F9,Y+1:PRINT " "
230 COLOR 4,0,1:LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCATE X,Y+1:PRINT B$
235 COLOR ,,0:LOCATE X+F9,Y:PRINT " ":LOCATE X+F9,Y+1:PRINT " "
240 E1=1:E1=E1+(P=13)+(P=14):ON E1 GOTO 250,245
245 SOUND 1000,1:SOUND 800,2:SC=SC+50
250 S1$=STR$(SC):S2=LEN(S1$)-1:S1$=MID$(S1$,2,S2)
255 LOCATE 14-S2,2:COLOR 4,0,0:PRINT S1$
260 REM ﾍﾋﾞ ｺｳﾓﾘ ﾉﾊﾝﾀﾞﾝ
262 RO=(RP=1)+(RP>1)*2:ON RO GOTO 1280,263
263 BB=(BA>6)*12+(BA<7)*BA*2
264 RP=INT(RND(1)*(17-BB)+1):RZ=X:KY=Y:KX=15:RO=(RP=1)+(RP>1)*2
266 ON RO GOTO 1280,270
270 REM ﾍﾋﾞ ｵｯｶｹﾙ
280 T1=2:V=1+(Y=Y1):F9=-(X1>16)+(X1<=16)*2:ON V GOTO 290,300
290 X1=X1+(X1>16)-(X1<=16):GOTO 325
300 AE=SGN(X-X1):X1=X1+AE:COLOR ,,0
310 IF AE=-1 THEN C$="/ ":D$="01":F9=2
320 IF AE=1 THEN C$=" 2":D$="34":F9=-1
325 P5=PEEK($C100+32*(Y1+2)+X1)
330 IF P5<>25 AND P5<>$8E AND P5<>$8C THEN G=1:GOTO 600
335 ON T1 GOTO 640,340
340 F6=(X1>27)
343 IF X1>27 OR X1<2 THEN LOCATE X1-F6,Y1:PRINT "    ":GOTO 348
345 GOTO 350
348 LOCATE X1-F6,Y1+1:PRINT "    ":Y1=Y:X1=29-(X<16)*28-(X>=16)
350 COLOR 6,0,1:LOCATE X1,Y1:PRINT C$:LOCATE X1,Y1+1:PRINT D$
351 COLOR ,,0:LOCATE X1+F9,Y1:PRINT " ":LOCATE X1+F9,Y1+1:PRINT " "
352 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN GOSUB 660
353 REM ﾃﾞｸﾞﾁ ｲﾄﾞｳ
354 LOCATE SU,4:COLOR 2,0,0:PRINT "_"
356 SB=SB+(SU=0)*2-(SU=28)*2
358 SU=SU+SB:LOCATE SU,4:COLOR 0:PRINT "■":GOTO 140
360 REM ｼﾀ ﾉｶﾞｽ
370 T=1:FOR I=800 TO 1000 STEP 20:SOUND I,1:NEXT I
380 IF F=0 THEN Z$=')"':O=-1:Q$="\"
390 IF F=1 THEN Z$="#*":O=1:Q$="/"
400 COLOR 4,0,1:LOCATE X,Y:PRINT Z$:LOCATE X,Y+1:PRINT B$:M=X+F+O:N=Y-1
405 IF PEEK($C100+32*(Y-1)+M)=25 THEN 490
410 P2=PEEK($C100+32*N+M)
415 IF P2=$8C THEN 490
420 IF P2=$0 AND P2=$20 AND M>0 AND M<30 THEN 460
425 IF M>27 OR M<2 THEN 490
430 IF P2=$8E THEN SOUND 1000,2:SOUND 2000,3:GOSUB 1240
440 IF P2=25 THEN SOUND 200,1:SOUND 500,3:GOTO 470
445 IF P2=$93 THEN SOUND 100,2:GOSUB 470
450 IF P2<>0 AND P2<>$20 THEN SOUND 1000,1:SOUND 500,2:GOTO 490
460 COLOR 2,0,0:LOCATE M,N:PRINT Q$:M=M+O:N=N-1:GOTO 410
470 FOR I=1950 TO 2000:SOUND I,1:PICK W:IF W=$1E THEN 500
480 NEXT I
490 COLOR ,,0:M=M-O:N=N+1:FOR I=N TO Y:LOCATE M,I:PRINT " ":M=M-O:NEXT :GOTO 175
500 REM ｶｴﾙ ﾉﾎﾞﾙ
510 FOR I=Y-1 TO N+1 STEP -1:X=X+O:COLOR 4,0,1:LOCATE X,I:PRINT Z$:LOCATE X,I+1
515 PRINT B$:COLOR ,,0:LOCATE X-O+F8,I+1:PRINT " ":LOCATE X-O,I+2:PRINT "  "
520 SOUND 200,2:SOUND 800,1:NEXT I
530 Y=I+1:GOTO 190
540 REM ｱﾅ ﾉ ﾊﾝﾀﾞﾝ
550 IF P1=$8C THEN COLOR ,,0:BEEP 1:LOCATE X+F,Y+2:PRINT " ":BEEP 0:GOTO 230
560 G=2:GOTO 590
570 REM ｵﾁﾙ
590 S$=A$:U$=B$:H=4:AX=X:AY=Y+1:X=AX:Y=AY:R=R+1:GOTO 610
600 S$=C$:U$=D$:H=6:AX=X1:AY=Y1+1:T1=1:R=R+1:Y1=AY:X1=AX
610 COLOR H,0,1:LOCATE AX,AY:PRINT S$:LOCATE AX,AY+1:PRINT U$
620 COLOR ,,0:LOCATE AX,AY-1:PRINT "  "
625 IF R<3 THEN RP=(R=1)+(R=2):COLOR ,,0:LOCATE AX+F9,AY-1:PRINT " "
630 ON G GOTO 325,190
640 LOCATE AX,AY:COLOR ,,0:PRINT "\|/":LOCATE AX,AY+1:PRINT "100":SC=SC+100
650 FOR I=2950 TO 3000:SOUND I,1:NEXT I
655 LOCATE AX,AY:PRINT "   ":LOCATE AX,AY+1:PRINT "   ":GOTO 140
660 REM ｶｴﾙ ｼﾇ
665 LOCATE X,Y:COLOR 2,0,1:PRINT "56":LOCATE X,Y+1:PRINT "78"
670 SOUND 130,12:SOUND 130,12:SOUND 130,6:SOUND 130,12:SOUND 155,12:FL=FL-1
680 SOUND 146,6:SOUND 146,12:SOUND 130,6:SOUND 130,12:SOUND 123,6:SOUND 130,12
700 IF FL=0 THEN 720
710 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:PRINT "  ":GOTO 50
720 REM ｵﾜﾘ
```


★あまり値段が高くて思わず声を出してしまう植物は？タケ～!!（千葉県市川市・**中村正春14才**）……【**編集長**：あまりおもしろいので思わず声を出してしまう雑誌は？ベーマガ！ハハハ。**編**：わかってないの!!】

```
730 SOUND 110,30
735 COLOR 4,0,0:LOCATE 8,22:PRINT "0"
740 COLOR 2,0,0:A8$="G A M E - O V E R"
750 FOR I=1 TO 17:LOCATE I+7,6:PRINT MID$(A8$,I,1):SOUND 200,2:NEXT I
760 IF SC>HS THEN HS=SC:GOTO 800
770 COLOR 6,0,0:LOCATE 8,14:PRINT "Try again ?(Y/N)":PICK W2
780 IF W2=$79 THEN 40
790 IF W2=$6E THEN CLS:POKE 0,$40:COLOR 7,0,0:END
795 GOTO 770
800 LOCATE 11,8:COLOR 4,0,0:PRINT "HI-SCORE!!":LOCATE 20,10:COLOR 3
805 A9$=" "
810 COLOR 4:PRINT ",,,,,,,,":S7$=STR$(HS):S3=LEN(S7$)-1:S7$=MID$(S7$,2,S2)
815 LOCATE 27-S3,3:PRINT S7$
820 LOCATE 7,10:INPUT "Your name=";A9$:IF LEN(A9$)>9 THEN LOCATE 19,10:GOTO 828
825 GOTO 830
828 PRINT "           ":GOTO 820
830 LOCATE 22,2:COLOR 4,0:PRINT A9$:SOUND 1000,1:SOUND 500,2:GOTO 770
840 REM ﾃﾞｰﾀｰ ｶｷｺﾐ and DEMO
850 POKE 0,0:COLOR 7,0,0:LOCATE 8,8:PRINT "Writing Data !!"
960 FOR I=$C000 TO $C0EF:READ DA:POKE I,DA:NEXT I:GOTO 1080
870 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
880 DATA $ff,$f9,$74,$b0,$d9,$ef,$ff,$ff
890 DATA $18,$9c,$d8,$f8,$f8,$d8,$df,$7f
900 DATA $18,$39,$1b,$1f,$1f,$1b,$fb,$fe
910 DATA $ff,$9f,$2e,$0d,$9b,$f7,$ff,$ff
920 DATA $7e,$1f,$5f,$fb,$f9,$41,$01,$01
930 DATA $6b,$eb,$fb,$fb,$81,$a0,$f0,$f0
940 DATA $d6,$d7,$df,$df,$81,$05,$0f,$0f
950 DATA $fc,$f8,$fa,$df,$9f,$82,$80,$80
960 DATA $9f,$5f,$3c,$1a,$18,$3f,$ff,$ff
970 DATA $f9,$fa,$3c,$58,$18,$fc,$ff,$ff
980 DATA $00,$00,$00,$18,$3e,$7e,$ff,$38
990 DATA $00,$10,$18,$10,$3c,$7e,$ff,$83
1000 DATA $10,$18,$0c,$0c,$06,$3e,$7c,$3c
1010 DATA $fe,$fe,$fa,$fa,$fe,$7c,$38,$10
1020 DATA $7c,$ce,$86,$a6,$fe,$3f,$ff,$3f
1030 DATA $fe,$fc,$39,$73,$e7,$ff,$7e,$3c
1040 DATA $71,$f9,$fd,$dd,$8f,$06,$03,$02
1050 DATA $3e,$73,$61,$65,$7f,$fc,$ff,$fc
1060 DATA $8e,$9f,$bf,$bb,$f1,$e0,$c0,$40
1070 DATA $7e,$3f,$9c,$ce,$e7,$ff,$7e,$3c
1071 DATA $03,$01,$01,$01,$41,$7f,$7f,$41
1072 DATA $c0,$80,$80,$80,$82,$fc,$fe,$82
1073 DATA $01,$01,$01,$01,$01,$03,$0f,$ff
1074 DATA $80,$80,$80,$80,$80,$c0,$f0,$ff
1075 DATA $49,$db,$ff,$ff,$ff,$ff,$d8,$92
1076 DATA $0f,$1c,$38,$38,$1c,$8e,$bf,$7e
1077 DATA $7e,$bf,$8e,$1c,$38,$38,$1c,$0f
1078 DATA $f0,$38,$1c,$1c,$38,$71,$fd,$7e
1079 DATA $7e,$fd,$71,$38,$1c,$1c,$38,$f0
1080 CLS:LOCATE 11,1:COLOR 1:PRINT "FLOG ROPE":COLOR 7:LOCATE 10,2
1090 PRINT "ｱﾅﾀﾊ ｶｴﾙ ﾃﾞｽ":LOCATE 5,9:PRINT "ｲﾁﾊﾞﾝｳｴﾉ ｳｺﾞｸﾃﾞｸﾞﾁﾆ sPc"
1100 LOCATE 6,10:PRINT "ﾃﾞｼｸﾗ ﾉﾊﾞｼ ｽﾊﾞﾔｸ ﾄ ﾃﾞ":LOCATE 9,11
1110 PRINT "ｳｴﾆ ﾉﾎﾞｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡":COLOR 5:LOCATE 19,13:PRINT "ｵｲｶｹﾃｸﾙ":LOCATE 19,14
1120 PRINT "ﾍﾋﾞ ﾖｳﾏｸ":LOCATE 19,15:PRINT "ｱﾅ ﾍｵﾄｼ":LOCATE 19,16:PRINT "ﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1130 LOCATE 14,6:PRINT "SPC":LOCATE 14,7:PRINT "ｶｴﾙ":LOCATE 9,13:PRINT "BOUNAS"
1135 LOCATE 4,19:PRINT "ｺｳﾓﾘ  ｺｳﾓﾘ":LOCATE 5,20:PRINT "ﾆｪ"
1138 LOCATE 4,21:PRINT "ｷｦﾂｹﾃ｡"
1140 COLOR 4:LOCATE 11,14:PRINT "50":LOCATE 8,17:PRINT " ｵﾉｺ ｸﾘ":LOCATE 22,18
1150 PRINT "ﾍ":LOCATE 22,19:PRINT "ﾋ"":COLOR 3:LOCATE 8,23:PRINT "Hit sPc key!!"
1160 COLOR 4,0,1:LOCATE 13,4:PRINT '!" #$':LOCATE 13,5:PRINT "%& '("
1170 LOCATE 11,6:PRINT ')"':LOCATE 11,7:PRINT "%&":LOCATE 18,6:PRINT "#$"
1180 LOCATE 18,7:PRINT "'(":COLOR 6:LOCATE 10,14:PRINT "+  ,":COLOR 3
1190 LOCATE 10,15:PRINT "-  .":COLOR 6:LOCATE 19,18:PRINT "/ ":LOCATE 19,19
1200 PRINT "01":LOCATE 24,18:PRINT " 2":LOCATE 24,19:PRINT "34"
1203 COLOR 1:LOCATE 10,19:PRINT ":  <":LOCATE 10,20:PRINT ";  ="
1205 LOCATE 10,5:COLOR 2,0,0:PRINT "\":LOCATE 20,5:PRINT "/"
1210 PICK W3:IF W3<>$20 THEN 1210
1220 RETURN
1240 REM ﾒﾝ ｸﾘｱ
1245 FOR I=0 TO 30:LOCATE I,4:COLOR INT(RND(1)*7+1),0:PRINT "●":NEXT I
1250 SOUND 1046,20:SOUND 988,13:SOUND 660,13:SOUND 880,11:SOUND 792,11
1260 SOUND 700,11:SOUND 584,12:SOUND 523,21:SOUND 660,12:SOUND 584,13
1270 SOUND 523,30:SC=SC+BA*100:GOTO 45
1280 REM ｺｳﾓﾘ ｲﾄﾞｳ
1285 COLOR ,,0:LOCATE X1,Y1:PRINT "  ":LOCATE X1,Y1+1:PRINT "  "
1290 KH=(RZ>=16)+(RZ<16)*2:ON KH GOTO 1300,1310
1300 KX=KX+1:KO$="<":KU$="=":KF=-1:GOTO 1315
1310 KX=KX-1:KO$=":":KU$=";":KF=1
1315 IF KX<2 OR KX>28 OR KY<>Y THEN 1380
1318 IF KX=X THEN 660
1320 BEEP 1:COLOR 1,0,1:LOCATE KX,KY:PRINT KO$:LOCATE KX,KY+1:PRINT KU$:BEEP 0
1325 COLOR ,,0:LOCATE KX+KF,KY:PRINT " ":LOCATE KX+KF,KY+1:PRINT " "
1330 IF KX=X+1 THEN 660
1370 GOTO 353
1380 LOCATE KX+KF,KY:PRINT "  ":LOCATE KX+KF,KY+1:PRINT "  ":RP=2:GOTO 353
```



評…ギャハハ！ たしかにそのとおりだよ(影)

by 瑛山崎



by 童夢

評…このマンガ読んだけどオモシロイヨー！(編)

★友人に「10円あったら何を買う」と聞いたら「ベーマガ5ページ!!」と答えた（僕のベーマガは5ページ欠けている）。（愛知県名古屋市・**木内岳生13才**）……【**編**：正確には6ページと1/4ページ渡したほうがよいでしょう。】

オイルパニック

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード J2②

守安　博人



ゲーム内容

インセキやUFOをかわし，宇宙の有効資源をとっていくゲームです。

《第1表》メモリ表

$C000～C0FF	スペース，インセキ定義
$C000～C007	エネルギー・キャラクタ定義
$C400～C407	スペース定義
$C100～C400	ディスプレイ・コードエリア
$C500～C800	アトリビュート・エリア

《第2表》ゲームの流れ

10～20	ゲーム・スタート
30～100	ゲームの説明
110	キャラクタ・データの読込み
120～130	キー待ち
140～180	ゲーム画面
190	スタート音
200～290	インセキ移動
300～400	ヒト移動
410～500	UFO移動
510～530	UFOやインセキに当ったときの処理
540	資源をとったときの処理
550～580	バリアーに当ったときの処理
590～650	ゲーム・オーバー
730～740	スペース定義
750～790	エネルギー表示
800～860	ユーザ定義画面
870～900	キャラクタ・ミュージック・データ

ストーリー

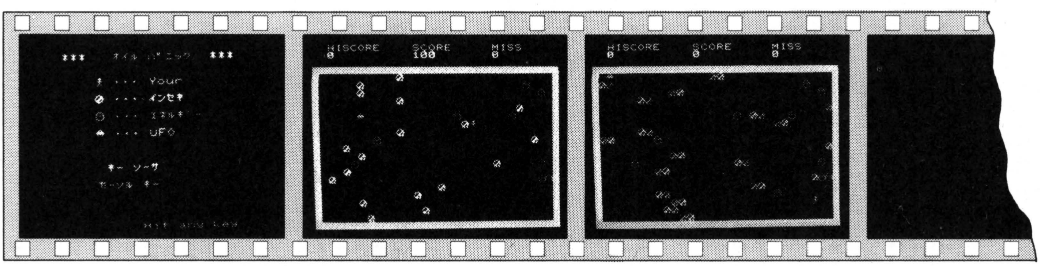
西暦2010年，地球の石油はなくなり，あなたは政府の命令で宇宙の有効資源をとりに行くことになった。ところが，資源を採集しているとUFOが現れ，バリアーでまわりをかこまれてしまった。うまく資源をとりバリアーから脱出しなければならなくなった。

遊びかた

カーソル・キーで人を動かし，資源(オイル)「0」を7個

《第3表》変数表

SC	スコア
H	ハイスコア
I	イン石のディスプレイ・コード
M	ミス
AC	インセキの衝突チェック
HT	ヒトのディスプレイ・コード
CA	ヒトの衝突チェック
UF	UFOのディスプレイ・コード
Z	UFOの衝突チェック
A	オイルの数
E	ヒト移動の方向
FO	UFO移動方向



《写真1》タイトル画面　《写真2》さあ，スタートです！　《写真3》オットあぶない。イン石だ！

★ぴゅう太というと“なめらっず”ので“TP－1000”と言って決めてるぜ！（新潟県長岡市・庭山信之14才）…【影：よーし，ワタシも“314－673”って名乗ろう！編：なにそれ？影：保険証の番号！】

とったらバリアーに向かって脱出してください。イン石やUFOに3回当ると ゲーム・オーバーです。資源をとりすぎると脱出不可能になるので，取った数をちゃんとおぼえておいてください。

プログラム

このゲームは，ベーマガ12月号の㊙テクニックを使ったゲームです。260，270行はゲームのスピードを早くするために長くしました。衝突チェックがあまりよくないので，インセキにちょっとでも当るとミスになってしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D：これもよく見かけるゲームだな。もう少し工夫すると，光ってくるのだが。
編：何が？影さんの頭がですか？
Dr.D：つまらんことを言っとらんで仕事をせい！ ワシが言いたいのは，イン石のスピードを変化させたり，人を追いかける動きを加えたりしたらどうかということだ!!
影：ピカッ！
Dr.D：ズッコ!!

オイル・パニックのプログラム・リスト

```
10 SC=0:H=0:M=0:V=$80:V1=$80:HT=$C39C:UF=$C181:RANDOMIZE
20 POKE 0,0:POKE $CA00,0:COLOR 6,0:CLS:GOSUB 110:GOSUB 730
30 LOCATE 6,2:PRINT "***";SPC(14);"***"
40 COLOR 2:LOCATE 12,2:PRINT "ｵｲﾙ ﾊﾟﾆｯｸ"
50 COLOR 4:LOCATE 10,5:PRINT "ｷ ･･･ Your":LOCATE 10,17:PRINT "ｶｰｿﾙ ｷｰ"
60 COLOR 1:LOCATE 10,11:PRINT "♠ ･･･ UFO"
70 COLOR 5:LOCATE 12,7:PRINT "･･･ ｲﾝｾｷ":COLOR 2:LOCATE 12,9:PRINT "･･･ ｴﾈﾙｷﾞｰ"
80 LOCATE 15,22:PRINT "Hit any key":COLOR 3:LOCATE 11,15:PRINT "ｷｰ ｿｰｻ"
90 POKE $C5EA,$45:POKE $C1EA,$1:POKE $C62A,$42:POKE $C22A,$0
100 GOTO 120
110 FOR I=$C000 TO $C00F:READ Z$:POKE I,VAL("$"+Z$):NEXT:RETURN
120 PICK C:IF C=0 THEN 120
130 IF C<>0 THEN CLS
140 COLOR 6:LOCATE 2,0:PRINT "HISCORE"
150 LOCATE 13,0:PRINT "SCORE":LOCATE 23,0:PRINT "MISS"
160 COLOR 2,6:FOR X=1 TO 30:LOCATE X,3:PRINT "▒";:LOCATE X,23:PRINT "▒";:NEXT
170 FOR Y=3 TO 23:LOCATE 0,Y:PRINT "▒";:LOCATE 31,Y:PRINT "▒";:NEXT
180 GOSUB 800:GOSUB 750
190 RESTORE 890:FOR I=1 TO 5:READ O,U:SOUND O,U:NEXT
200 REM === ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ===
210 COLOR 7,0,0:LOCATE 1,1:PRINT H:LOCATE 22,1:PRINT M:I=$1
220 POKE HT+$400,$4:POKE HT,$8A
230 LOCATE 12,1:PRINT SC:S=PEEK(HT-1):S1=PEEK(HT+1):IF S=I OR S1=I THEN GOTO 510
240 I=I+1:IF I=$20 THEN I=$1:W=I*8:R=248:GOTO 260
250 W=I*8:R=(I-1)*8
260 POKE R+$C000,0:POKE R+$C001,0:POKE R+$C002,0:POKE R+$C003,0
270 POKE R+$C004,0:POKE R+$C005,0:POKE R+$C006,0:POKE R+$C007,0
280 POKE W+$C000,$18:POKE W+$C001,$66:POKE W+$C002,$46:POKE W+$C003,$8F
290 POKE W+$C004,$99:POKE W+$C005,$72:POKE W+$C006,$76:POKE W+$C007,18
300 REM === ﾋﾄｲﾄﾞｳ ===
310 PICK C:IF C=$1C THEN E=1:GOTO 360
320 IF C=$1D THEN E=-1:GOTO 360
330 IF C=$1E THEN E=-32:GOTO 360
340 IF C=$1F THEN E=32:GOTO 360
350 GOTO 410
360 HT=HT+E
370 CA=PEEK(HT):IF CA=$8C THEN 550
380 IF CA=$0 THEN 540
390 IF CA=$85 OR CA=I THEN 510
400 POKE HT+$400,$4:POKE HT,$8A:POKE HT-E,V:POKE HT-E+$400,$45:V=CA
410 REM === UFO ｲﾄﾞｳ ===
420 P=INT(RND(0)*4+1)
430 IF P=1 THEN FO=1:GOTO 470
440 IF P=2 THEN FO=-1:GOTO 470
450 IF P=3 THEN FO=-32:GOTO 470
460 IF P=4 THEN FO=32
470 UF=UF+FO:Z=PEEK(UF):IF Z=$8C OR Z=0 THEN UF=UF-FO:GOTO 230
480 IF Z=$8A THEN 510
490 POKE UF+$400,$1:POKE UF,$85:POKE UF-FO,V1:POKE UF-FO+$400,$45:V1=Z
500 GOTO 230
510 SOUND 200,20:M=M+1:IF M=3 THEN 590
520 FOR I1=1 TO 500:NEXT
530 A=0:UF=$C181:GOSUB 810:GOSUB 750:HT=$C39C:GOTO 190
540 A=A+1:SC=SC+100:SOUND 523,5:SOUND 440,5:POKE HT,$80:GOTO 370
550 IF A<>7 THEN HT=HT-E:GOTO 510
560 A=0:UF=$C181:RESTORE 900:FOR S1=1 TO 4:READ N,D:SOUND N,D:NEXT
570 SC=SC+1000:LOCATE 12,12:COLOR 3:PRINT "BOUNS":FOR Q=1 TO 5000:NEXT
580 GOSUB 810:GOSUB 750:HT=$C39C:GOTO 190
590 IF SC>H THEN H=SC
600 SC=0:M=0:LOCATE 12,10:PRINT "NEXT AGIN ?"
610 LOCATE 10,12:PRINT "Hit y or n key"
620 PICK C:IF C=$6E THEN CLEAR:CLS:COLOR 7,0,0:END
630 IF C=$79 THEN HT=$C39C:UF=$C181:GOSUB 810:GOSUB 750:GOTO 650
640 GOTO 620
650 LOCATE 2,1:PRINT SPC(25):GOTO 190
730 FOR K=$C400 TO $C407:POKE K,0:NEXT
740 RETURN.
750 COLOR 2,0,1
760 FOR Q=1 TO 10
770 X=INT(RND(1)*30+1):Y=INT(RND(1)*18+4)
780 LOCATE X,Y:PRINT " ":NEXT:COLOR 7,0,0
790 RETURN
800 DIM D$(1)*100
810 FOR I=1 TO 2:FOR P=$21 TO $3F:D$(0)=D$(0)+CHR$(P):NEXT P
820 FOR P=$3F TO $21 STEP -1:D$(1)=D$(1)+CHR$(P):NEXT:NEXT I
825 FOR I=$C008 TO $C0FF:POKE I,0:NEXT:RESTORE:GOSUB 110
830 FOR I=4 TO 22
840 COLOR 5,0,1
850 LOCATE 1,I:PRINT MID$(D$(MOD(I,2)),INT(RND(1)*31+1),30):NEXT
860 RETURN
870 DATA 3c,42,c3,bd,81,81,c3,3c
880 DATA 18,66,46,8f,99,72,76,18
890 DATA 261,5,292,5,330,5,292,5,261,25
900 DATA 261,15,261,8,261,8,396,30
```

★P6にいっしょうけんめいMUSIC文を入れどうしてエラーなのかと考えていたあのころがなつかしい。(埼玉県三郷市・**木村洋行12才**)…【**編**：影さんなんか，パソコンに空気入れでエアーを入れて「走らん！」なんていってるよ!?】

ひとふでがきゲーム

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード MS①

横田　啓



内　容

注目のMSX用のプログラムも，少しずつ発表されるようになりました。しかし,SCREEN3のマルチ・カラー・モードを使ったものは，ほとんど見かけません。

そこで,このほとんど見捨てられたモードで，ゲームに挑戦してみました。このモードでは，文字を表示すれば16倍の大きさになってしまい，実際に実用的ではありませんが……。

遊びかた

実際のひとふでがきと，ほとんど同じです。パターンは四つ用意されていて，各パターンをクリアすれば，つぎのパターンに進みます。パターンが進むほど難易度が増してゆき，パターン3，4は，理論的にはひとふでがきは不可能です。しかし，あるトリッキーな手法により解決できます。

操作方法

画面に説明が表示され，適当なキーを押すとパターンを作り始めます。パターンができたら左上に小さな点が表示されるので，その点をカーソル・キーで描きはじめたい所へ移動し，RETURNキーを押してください。

なお，線と線が交わるところ以外からは始められません。あとはカーソル・キーで進みたい方向を指示して，線を消していくだけです。

プログラムのしくみ

MSX特有の機能（スプライト等）は使っていないので，解説は難しくないと思います。10行のOPEN "GRP:" AS #1は，グラフィック面に文字を表示するためのおまじないです。

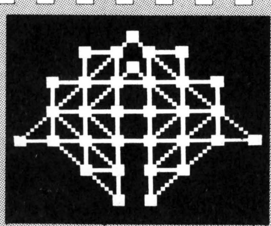
改造のアドバイス

パターンを追加したい人は，MSXの座標系とは関係なく，ヨコ16×タテ12の範囲内で作ってください。

パターン・データは，交点の色，通過前の線の色，通過後の線の色，座標データ……のように並んでいて，ENDマークとして－1が二つ入っています。最後の数字は，消すべき点の総数です。



《写真1》 タイトル画面



《写真2》 実行画面でーす！

CHECKER FLAG

編：4月号で紹介したPC－6001用「ひとふでがき」の移植版です。といっても，作者は同じですけどね。

Dr.D：横田くんの作品だな。彼の作品は，どこか独特のふんい気がある。プログラマーとしてどうのこうのというより，一生けんめい使いこなしてるという感じがする。

★注：OFコーナーはメモリが少ないのでスペースをできるだけつめて入力してください。（埼玉県所沢市・SW－3000H＋B）……【影：まったくそのとおり!!だからポケコンもOFもアイデアが勝負なのさ。わかるだろ？】

```
9 REM ●● しょき せってい ●●
10 OPEN "GRP:" AS #1:DIM X(8),Y(8):M=0
20 FOR I=0 TO 8:READ X(I),Y(I):NEXT
30 DATA 0,0,0,-4,4,-4,4,0,4,4,0,4,-4,4,-4,0,-4,-4
40 GOSUB 280:' —> せつめい
49 REM ●● つぎの パターン へ ●●
50 M=M+1:IF M>4 THEN 210
60 GOSUB 550:X=8:Y=8:GOSUB 150:X0=X:Y0=Y
69 REM ●● メイン・ループ ●●
70 PSET(X,Y),15:PSET(X,Y),C2:PSET(X0,Y0),C0
80 IF Z=0 THEN 50
90 IF STRIG(0)=-1 THEN 60
100 S=STICK(0):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
110 P=POINT(X,Y):IF P=1 OR P=C2 THEN X=X-X(S):Y=Y-Y(S)
120 IF P=C0 THEN X0=X:Y0=Y:PLAY"v4o2c":FOR I=0 TO 40:NEXT
130 IF P=C1 THEN PLAY"v8o7c":Z=Z-1
140 GOTO 70
149 REM ●● かきはじめ の てん ●●
150 P=POINT(X,Y):PSET(X,Y),15:PSET(X,Y),P
160 IF INKEY$=CHR$(13) AND POINT(X,Y)=C0 THEN RETURN
170 S=STICK(0)
180 X=X+X(S):IF X<0 OR X>255 THEN X=X-X(S)
190 Y=Y+Y(S):IF Y<0 OR Y>191 THEN Y=Y-Y(S)
200 GOTO 150
209 REM ●● パズル かんせい ●●
210 IF PLAY(0)<>0 THEN 220
220 SCREEN 3:COLOR 15,15,15:CLS
230 SOUND 7,56:SOUND 0,0:SOUND 1,0:SOUND 8,8
240 FOR I=255 TO 0 STEP -8
250 COLOR INT(RND(1)*14+1):PSET(20,50),15
260 PRINT #1,"SEE YOU";TAB(11);"AGAIN":SOUND 0,I:NEXT
270 SCREEN 1,0,1:COLOR 15,4,7:KEY ON:END
279 REM ●● タイトル ●●
280 SCREEN 3,1,0:COLOR 4,15:CLS
290 PLAY "t180s9m900018o4g4g4agfeg4gag2t255l64"
300 RESTORE 310:FOR I=0 TO 20 STEP 4:READ A:LINE (I,I)-(255-I,191-I),A,B:NEXT
310 DATA 1,6,8,9,10,11
320 PSET(50,50),15:PRINT #1,"ひとふで         がき":COLOR 12:PRINT #1,"   GAME"
330 IF PLAY(0)<>0 THEN 330
339 REM ●● せつめい ●●
340 SCREEN 1,1:COLOR 11,0,0:CLS:KEY OFF
350 FOR I=0 TO 23 STEP 23:LOCATE 0,I:PRINT "╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋╋";:NEXT
360 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "#";SPC(26);"#":NEXT
370 RESTORE 380:FOR I=3 TO 20:READ A$:LOCATE 4,I:PRINT A$:NEXT
380 DATA " ┐┌─|| ─┐ ─┬゛┼┐゛+"
390 DATA " ||┌┴┘┌┐┐┌┘ ||||+"
400 DATA " └┘└── ──┘|└─ ┘ └─"
410 DATA "● はじめ に かきはじめ の てん"
420 DATA "  (ロ)を していしてください。"
430 DATA "● カーソル で いどうできます。"
440 DATA "  きまったら RETURN KEY !"
450 DATA "● カーソル で いどうしながら、"
460 DATA "  せん を けしてください。"
470 DATA "● けした せん の うえ は にど"
480 DATA "  とおれなく なります。"
490 DATA "● せん の うえ は なんど でも"
500 DATA "  とおれます。"
510 DATA "● いきづまったら SPACE BAR"
520 DATA "  を おして ください。","",""
530 DATA " >>>PUSH ANY KEY<<<"
540 IF INKEY$="" THEN 540 ELSE RETURN
549 REM ●● がめん を つくる ●●
550 SCREEN 3:COLOR 3,1,1:CLS
560 GOSUB 620:READ X,Y:PSET(X*16+8,Y*16+8),C1
570 READ X,Y:IF X<0 THEN 590
580 LINE-(X*16+8,Y*16+8),C1:GOTO 570
590 GOSUB 620
600 READ X,Y:IF X<0 THEN READ Z:RETURN
610 X=X*16:Y=Y*16:LINE(X+4,Y+4)-(X+12,Y+12),C0,BF:GOTO 600
620 ON M GOTO 630,640,650,660
630 C0=8:C1=7:C2=4:RESTORE 670:RETURN
640 C0=14:C1=5:C2=12:RESTORE 700:RETURN
650 C0=7:C1=9:C2=6:RESTORE 740:RETURN
660 C0=13:C1=11:C2=5:RESTORE 790:RETURN
669 REM ●● パターン DATA(1) ●●
670 DATA 8,0,4,4,8,8,12,4,8,0,6,0,6,6,4,6,4,4,6,4,8,4,10,4,12,4
680 DATA 12,2,10,2,10,8,8,8,8,6,8,2,6,2,10,6,6,6,10,2,8,2,8,0
690 DATA -1,-1,180
699 REM ●● パターン DATA(2) ●●
700 DATA 6,4,6,0,2,4,4,4,10,4,14,4,10,8,7,11,4,8,0,4,2,4,2,8
710 DATA 6,8,8,8,10,8,12,8,12,4,8,0,8,10,10,10,10,2,8,2,12,6,8,6
720 DATA 6,6,2,6,6,2,4,2,4,10,6,10,6,4,4,6,7,9,10,6,8,4
730 DATA -1,-1,309
739 REM ●● パターン DATA(3) ●●
740 DATA 6,4,6,0,2,4,2,6,6,10,10,10,14,6,14,4,10,0,6,0,10,4
750 DATA 14,4,13,5,12,6,12,4,14,6,2,6,3,5,4,4,2,4,4,6,4,2
760 DATA 6,4,8,2,10,0,10,10,8,8,6,6,6,10,10,6,12,8,12,2
770 DATA 10,4,4,4,4,8,8,4,9,5,10,6,10,4,8,6,7,5,6,4,6,6
780 DATA -1,-1,304
789 REM ●● パターン DATA(4) ●●
790 DATA 4,8,2,10,0,8,0,4,2,2,4,4,4,8,2,6,0,4,4,4,0,8,10,8
800 DATA 10,2,12,0,14,2,14,6,12,4,10,2,14,2,10,6,14,6,12,8
810 DATA 7,3,6,2,6,0,8,0,10,2,7,5,4,8,6,10,8,10,10,8,8,6
820 DATA 6,8,8,10,8,8,6,10,7,9,8,8,7,7,4,4,4,2,6,0,7,1
830 DATA 8,2,6,4,8,4,8,6,6,6,6,4,8,6,4,2,10,2,8,0,6,2
840 DATA -1,-1,334
```



by 明日海驢

評…この続きを送ってくれー!(影)

★プログラム中にNEWとNEXTをまちがえてオジャン!無念!!ちなみにNEWとNECをまちがえたことも数知れない。(東京都世田谷区・リトマル!)……【影:NEW=新しい。NEXT=つぎ。これみな英語よ!】

MSX用

TAPE READ ERROR!

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード MS②

小川 象治



はじめに

データ・レコーダーにラジカセを使用していた時の，あの〝TAPE READ ERROR〟に悩まされた人も少なくないと思います。そのいらだちを代表して，こんなゲームを作ってしまいました。

遊びかた

RUNするとタイトルが出て，スペース・キーでスタートです。右下に某社のテープヘッドがあり，その上に波形が記録されているテープが右に動いています。が，よく見ると，波が一つ(1/4波長分)抜けている所があります。画面上の水色の四角の中に，波形のサンプルが二つ置いてあります。抜けている所に入るべき波形を選び，青い長四角の中に入って[S]を押すと波形を持つことができます。それをテープの所へ持っていき，体がテープにふれている状態で，波が抜けている所とX座標を合わせて，[D]を押して波を置きます。

それだけでは，あまり面白くないので，〝BUG〟が襲ってきます。あなたはこれをたくみによけて，波を補修するわけです。また，〝BUG〟がしつこく追いかけてきたり，テープの上からなかなか動かなかったりするとき，[A]を押すと，人は〝おRAMさん〟を放りなげます。すると〝BUG〟は追跡を中止して，よたよたと〝おRAMさん〟のほうへ進んで行きます。

これを上手に使って，高得点を出してください。また，ま違って波を取っても，持ちかえることができ，同じようにま違って波を置いても，置き直すことができます。

このゲームは，面をROUNDでなく，LEVELで数えます。LEVEL1～6は，テープのバグの周期が短く，〝BUG〟がしつこくなっていき，LEVEL7以上は，それに加えてテープの速度が速くなります。SCOREは時間制で，レベルごとに配点が高くなっていきます。

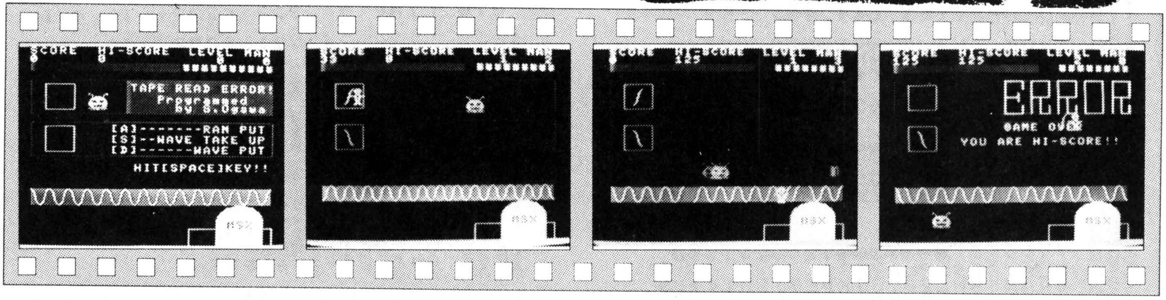
忘れてましたが，〝おRAMさん〟は10個しかなく，全部使うと人は死んでしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D：けっ作だな！ アイデアが実におもしろい。こういう作品がどしどし来れば，ワシも楽なんだがな。

編：創刊当時から比べると，プログラムの長さが同じでも，グーンと楽しめる作品が多くなってます。これもみな，読者のみなさんの努力の結果ですね。ありがとう！

MSX



《写真1》 タイトルとキー操作の説明

《写真2》 BUGにつかまらないように波をとります

《写真3》 テープの上に持っていきます。右におRAMさんが見えます

《写真4》 おしまい

★網走もようやく春だなあ。冬なんかリストとってもプログラムが凍って出てこなかったもん。(北海道網走市・P6mkII命っ子)……【影：それじゃ北海道のパソコンショップは今ごろプログラムの洪水だね。ウソつけ!!】

プログラム

アイデアを先行させ，プログラム自体は短かくまとめようとしたのですが，機械語を使っていることもあって，予想通りやっぱり長くなってしまいました。

機械語は，横スクロールとヘッド位置の波形の判定などを行っています。またBGMはPLAY文を使わずに，SOUND文で直接レジスタに値を代入して高速化しています。

SCOREは，オーバー・フローをしないように，ぐっと低めにしてあります。

参考

MSX早わかり事典／朝日新聞社

TAPE READ ERRORのプログラム・リスト

```
10 'TAPE READ ERROR!!
20 '   Programmed by S.Ogawa
30 '              1984.3.24
40 '
50 COLOR15,1,7:SCREEN2,2,0
60 CLEAR200,&HDFFF:DEFINTA-Z
70 DEFUSR0=&HE000:DEFUSR1=&HE0A8:DEFUSR2=&HE0D8
80 OPEN"GRP:"AS#1:DIMM(32)
90 GOTO1500
100 'SIDE SCROLL & BGM ♥♥♥♥♥
110 SOUND0,M(F):SOUND13,0
120 F=F+1:F=-F*(F<32)
130 U=UXOR1:IFUTHENRETURN
140 N=L+256:C=C+1
150 IFC>15THENN=L:C=RND(1)*(L+4)
160 IFUSR0(N)MOD256=1THENOV=1
170 IFSC>LLTHENL=L+1:LL=LL+80+L*20-L*(L>6)*50:GOSUB1410:IFL>6THENIN=IN-2:ONINTERVAL=INGOSUB100
180 SC=SC+L
190 RETURN
200 'MAN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
210 S=STICK(0)
220 ONUSR2(0)GOSUB490,380,420
230 X=X-(S>1ANDS<5ANDX<27)+(S>5ANDX>4)
240 Y=Y-(S>3ANDS<7ANDY<21)+((S>7ORS<3ANDS<>0)ANDY>3)
250 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0
260 IFNOTWTHENPUTSPRITEW+2,(X*8-8,Y*8),14,W+2
270 'BUG ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
280 BX=BX-(BX<SX)+(BX>SX)
290 BY=BY-(BY<SY)+(BY>SY)
300 IFR=0ANDRND(1)>1-L/60THENSX=X:SY=Y
310 IFX-2<BXANDX+2>BXANDY-2<BYANDY+2>BYTHENOV=2
320 IFBX=SXANDBY=SYANDRTHENR=0:PUTSPRITE4,(0,209):GOSUB1440:IFRR=10THENOV=2
330 PUTSPRITE1,(BX*8,BY*8)
340 ON-(OV=0)GOTO200
350 INTERVALOFF
360 GOSUB1300
370 ONOVGOTO600,540
380 'WAVE TAKE UP ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
390 IFY>3ANDY<7THENW=0:PUTSPRITE3,(44,80),15
400 IFY>8 ANDY<12THENW=1:PUTSPRITE2,(44,40),15
410 RETURN
420 'WAVE PUT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
430 IFNOTWANDY>15ANDY<19THENINTERVALSTOPELSERETURN
440 I=(X-4)*8+W*256:W=-1
450 I=USR1(I):INTERVALON
460 PUTSPRITE2,(44,40),15
470 PUTSPRITE3,(44,80),15
480 RETURN
490 'RAM PUT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
500 IFRTHENRETURN
510 R=-1:SX=RND(1)*25+3:SY=RND(1)*19+3
520 PUTSPRITE4,(SX*8,SY*8),5,4
530 RETURN
540 'BUG TOUCH ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
550 PLAYS1$,S1$:SOUND12,20
560 PLAY"L16O6CO5BAGFEDL8CR2"
570 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),14,5
580 PLAYM1$,M2$
590 GOTO630
600 'ERROR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
610 PLAYS2$:PLAYM3$
620 DRAW"BM120,32XDE$;BM144,32XDR$;BM168,32XDR$;BM192,32XDO$;BM217,32XDR$;"
630 FORI=0TO7000:NEXT
640 MA=MA-1
650 IFMA=0THEN670
660 GOSUB1020:GOTO890
670 'GAME OVER ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
680 DRAW"BM120,74":PRINT#1,"GAME OVER"
690 IFHS>SCTHEN740
700 SOUND12,31:PLAYS3$,S3$
710 PLAYM4$,M5$:PLAYM6$,M7$
720 DRAW"BM82,88":PRINT#1,"YOU ARE HI-SCORE!!"
730 HS=SC:FORI=0TO6000:NEXT
740 GOSUB1340:FORI=0TO7000:NEXT
750 LINE(104,32)-(232,64),4,BF
760 DRAW"BM108,36":PRINT#1,"TAPE READ ERROR!"
770 DRAW"BM132,47":PRINT#1,"Programmed"
780 DRAW"BM148,55":PRINT#1,"by S.Ogawa"
790 LINE(76,74)-(231,102),1,BF
800 DRAW"BM92,75":PRINT#1,"[A]-------RAM PUT"
810 DRAW"BM92,85":PRINT#1,"[S]--WAVE TAKE UP"
820 DRAW"BM92,95":PRINT#1,"[D]------WAVE PUT"
830 DRAW"BM112,112":PRINT#1,"HIT[SPACE]KEY!!"
840 PUTSPRITE1,(72,44),9,1
850 IFNOTSTRIG(0)THENI=RND(1):GOTO850
860 'SET 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
870 SC=0:MA=3:L=1:LL=60:IN=20
880 GOSUB1020
890 'SET 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
900 OV=0:W=-1:R=0:RR=0
910 F=0:X=8:Y=7
920 AD=&H298:IN=IN-(IN<20)*2
930 ONINTERVAL=INGOSUB100
940 BX=RND(1)*13+15:BY=RND(1)*18+3:SX=BX:SY=BY:PUTSPRITE1,(BX*8,BY*8),3,1
950 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,0:PUTSPRITE2,(44,40),15,2:PUTSPRITE3,(44,80),15,3:PUTSPRITE4,(0,209)
960 POKE&HE500,0:POKE&HE501,0
970 SOUND8,16:SOUND9,0:SOUND10,0
980 SOUND11,0:SOUND12,10
990 FORI=0TO1000:NEXT
1000 INTERVALON
1010 GOTO200
1020 'PRINT CRT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1030 CLS
1040 DRAW"BM24,0":PRINT#1,"SCORE  HI-SCORE  LEVEL MAN"
1050 GOSUB1300:GOSUB1340:GOSUB1410
1060 LINE(24,16)-(231,23),4,BF
1070 LINE(24,32)-(232,64),4,B
1080 LINE(24,72)-(232,104),4,B
1090 LINE(36,36)-(60,60),7,B
1100 LINE(36,76)-(60,100),7,B
1110 DRAW"C14BM160,191U16R24D16U24BR40D24U16R8D16"
1120 CIRCLE(204,168),20,14,0,3.1415,.8
1130 PAINT(200,180),14:COLOR1
1140 DRAW"BM194,168":PRINT#1,"MSX"
1150 FORI=&H3118TO&H31E7
1160 VPOKEI,&HF6
1170 VPOKEI+256,&HF6
1180 NEXT
1190 K=0:FORI=&H0TO200STEP8
1200 K=KXOR1:J=K*256+I
1210 J=USR1(J)
1220 NEXT
1230 FORI=&H298TO&H2E0STEP8
1240 FORJ=0TO7
```


★えーと突然ですが，キムチという名は日本人がはじめて食べたときキムチワルーと言ったからだそうです。（大阪府東大阪市・**なまたまご13才**）……【**編**：そうかな？**影**：そうざい！**編**：なに？**影**：そうざい→そうだい！】

```
1250 VPOKEI+J,PEEK(&HE530+J)
1260 VPOKEI+J+&H2000,&H91
1270 NEXTJ,I
1280 COLOR15
1290 RETURN
1300 'PRINT SCORE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1310 LINE(24,8)-(63,15),1,BF
1320 DRAW"BM16,8":PRINT#1,SC
1330 RETURN
1340 'PRINT MAN & HI-SCORE ♥
1350 LINE(80,8)-(119,15),1,BF
1360 LINE(224,8)-(231,15),1,BF
1370 DRAW"BM72,8":PRINT#1,HS
1380 DRAW"BM216,8":PRINT#1,MA
1390 RETURN
1400 'PRINT LEVEL ♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1410 LINE(184,8)-(199,15),1,BF
1420 DRAW"BM176,8":PRINT#1,L
1430 RETURN
1440 'ERASE RAM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1450 FORI=ADTOAD+7
1460 VPOKE I,0
1470 NEXT
1480 AD=AD+8:RR=RR+1
1490 RETURN
1500 'SET ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1510 FORI=&HE000TO&HE0FF
1520 READD$:POKEI,VAL("&H"+D$)
1530 NEXT
1540 FORI=&HE500TO&HE537
1550 READD$:POKEI,VAL("&H"+D$)
1560 NEXT
1570 FORI=0TO5
1580 DD$="":FORJ=0TO31
1590 READD$:DD$=DD$+CHR$(VAL("&H"+D$))
1600 NEXT
1610 SPRITE$(I)=DD$
1620 NEXT
1630 FORI=0TO31
1640 READD$:M(I)=VAL("&H"+D$)
1650 NEXT
1660 DE$="R16D8BM-16,-8D32R16U8BM-16,-8R12D4U8"
1670 DR$="ND32R16D16L8NL8D16R8U8"
1680 DO$="R16D32L16U32"
1690 S1$="T160S0M6000L8"
1700 S2$="T170S0M2000L32"
1710 S3$="T240S0M8000L4"
1720 M1$="O5C4C.C16.C4D+.D16.D.C16.C.O4B16.O5C2"
1730 M2$="O4C4C.C16.C4D+.D16.D.C16.C.O3B16.O4C2"
1740 M3$="O6ECECECECECEC"
1750 M4$="O5A2F+.G8A2D2E8F+8G8A8GF+E2."
1760 M5$="O5F+2D.E8F+2D2C+8D8E8F+8EDC+2."
1770 M6$="F+8G8A8B8AAO6D2O5A2GF+8E8E.D8D2"
1780 M7$="D8E8F+8G8F+F+F+2D2EDC+D2."
1790 GOSUB1020:GOTO750
1800 'E000-E0FF ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1810 DATA 21,18,11,11,38,E5,01,C8
1820 DATA 00,C5,CD,59,00,21,38,E5
1830 DATA 11,20,11,C1,C5,CD,5C,00
1840 DATA 21,18,12,11,38,E5,C1,C5
1850 DATA CD,59,00,21,38,E5,11,20
1860 DATA 12,C1,CD,5C,00,21,CF,12
1870 DATA CD,4A,00,32,00,E5,FE,01
1880 DATA 21,F8,F7,D2,41,E0,36,01
1890 DATA C9,F5,3A,01,E5,47,F1,B8
1900 DATA CA,3E,E0,CD,D2,E0,36,00
1910 DATA D2,78,E0,21,08,E5,11,18
1920 DATA 11,01,08,00,E5,C5,CD,5C
1930 DATA 00,C1,E1,11,18,12,CD,5C
1940 DATA 00,3A,00,E5,32,01,E5,C9
1950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1960 DATA 3A,00,E5,32,01,E5,FE,01
1970 DATA C2,89,E0,21,20,E5,C3,8C
1980 DATA E0,21,10,E5,E5,00,00.00
1990 DATA 01,08,00,C5,11,18,11,CD
2000 DATA 5C,00,C1,E1,09,11,18,12
2010 DATA CD,5C,00,C9,00,00,00,00
2020 DATA 3A,F8,F7,2A,95,E0,E5,ED
2030 DATA 5B,9E,E0,D5,06,00,4F,09
2040 DATA EB,09,EB,3A,F9,F7,22,95
2050 DATA E0,ED,53,9E,E0,CD,7E,E0
2060 DATA D1,ED,53,9E,E0,E1,22,95
2070 DATA E0,C9,3A,F9,F7,FE,01,C9
2080 DATA 21,F8,F7,3E,02,CD,41,01
2090 DATA CB,77,C2,E7,E0,36,01,3E
2100 DATA 05,CD,41,01,CB,47,C2,F3
2110 DATA E0,36,02,3E,03,CD,4
2120 DATA CB,4F,C0,36,03,C9,00,00
2130 'E500-E537 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2160 DATA 01,02,04,04,08,08,08,08
2170 DATA 10,10,10,10,20,20,40,80
2180 DATA 80,40,20,20,10,10,10,10
2190 DATA 08,08,08,08,04,04,02,01
2200 DATA 12,3F,1E,3F,1E,3F,1E,00
2210 'SPRITE 0 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2220 DATA 03,04,0F,06,04,03,02,7C
2230 DATA 04,07,04,03,02,02,06,0E
2240 DATA 80,40,E0,C0,40,80,80,7C
2250 DATA 40,C0,40,80,80,80,C0,E0
2260 'SPRITE 1 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2270 DATA C0,A0,10,17,1F,3F,7F,63
2280 DATA F1,FF,FF,EA,70,3F,D5,2B
2290 DATA 03,05,08,E8,F8,FC,FE,C6
2300 DATA 8F,FF,FF,57,0E,FC,AB,D4
2310 'SPRITE 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2320 DATA 01,02,04,04,08,08,08,08
2330 DATA 10,10,10,10,20,20,40,80
2340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2360 'SPRITE 3 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2370 DATA 80,40,20,20,10,10,10,10
2380 DATA 08,08,08,08,04,04,02,01
2390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2410 'SPRITE 4 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2420 DATA 00,00,00,06,1F,07,1F,07
2430 DATA 1F,07,1F,07,1F,07,00,00
2440 DATA 00,00,00,60,F8,E0,B8,A0
2450 DATA B8,A0,B8,A0,B8,E0,00,00
2460 'SPRITE 5 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2470 DATA 00,00,00,00,00,40,40,60
2480 DATA 10,8E,83,E2,1F,00,00,00
2490 DATA 00,00,00,00,08,10,20,24
2500 DATA 46,5D,F5,93,EF,12,08,06
2510 'BGM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2520 DATA 97,65,78,65,97,65,78,65
2530 DATA 87,5A,6B,5A,87,5A,6B,5A
2540 DATA 6B,47,55,47,6B,47,55,47
2550 DATA 78,50,5F,50,78,50,5F,50
```

MSX

★P6mkIIはしゃべり，P66は歌う。P66mkIIは…おどるパソコン？(愛知県岡崎市・**本橋英紀13才**)……【**影**：♪おどりおどるな〜ら　ちょいと……♪**編**：でました，テープ・リード・エラー‼**影**：なにが言いたいんだ？】

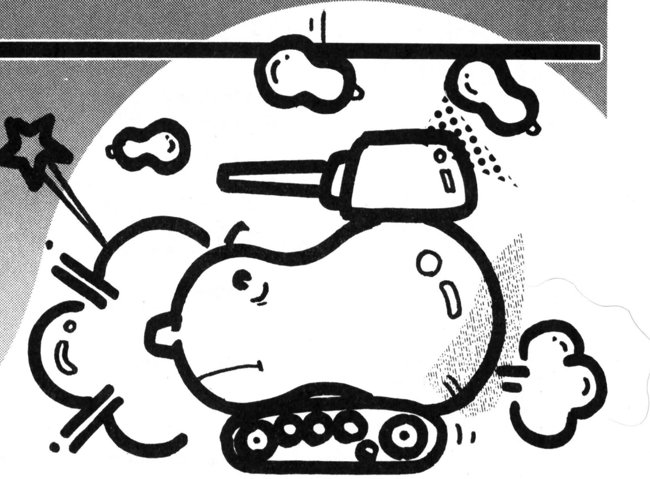
M5(BASIC−Ⅰ)用

ワープ・ザ・ヒョウタン

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード M5①

大賀　幹夫



「気をつけい!」。朝遅くまでウトウトしていたオレの耳もとで，清田大佐がどなった。大佐はややこわばった顔でこう告げた。「きさまも知ってのとおり，わが軍の燃量はとるに足らんありさまだ。そこで海軍に無理を言って，重爆で燃量を落としてもらうことにした。きさまはそれを物体移動処理弾で撃って，ここまで移動させてこい。行け，益田三等兵!!」

遊びかた

A S で左右に移動し，スペース・キーでビームの発射です。ひょうたんの炎に当たらないよう気をつけます。なおキャタピラがとけているので，わざと操作をにぶくしてあります。またビームを発射した後も，すぐには動けませんのであしからず。

《第1表》 変数表

X	戦車横
S	スコア
N	のこり
V	戦車の動き
I，J，L，A$	雑用

《第2表》プログラム・マップ

10〜100	初期設定
110〜160	画面作り
200〜250	戦車移動
300〜398	ひょうたんの移動
500〜570	ビーム
600〜690	END

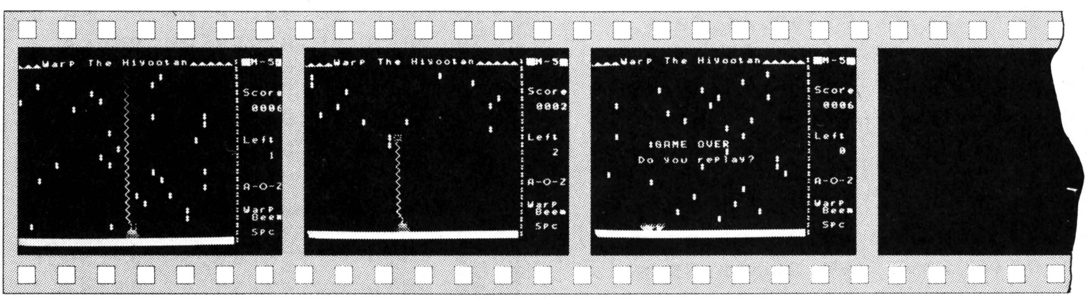
改　造

むずかしいと思ったら，220行のV＞2の2を小さくします。また，240行をIF(1＝7)＊(V＝2)…にすると，弾が出にくくなります。なお，50，100，150点になると，風が吹きます。

CHFCKER FLAG

Dr.D：BASIC−Iだと，さすがのM5もおもしろ味にかけるな。しかし，この作品は効果音とビーム，それにひょうたんというひょうきんなキャラクタを使ってコミカルに仕上げているのがいい。

影：おもろ，おもろ! ゲームは楽しくなくっちゃ，あかんぞなもし。



《写真1》 ヒョウタン爆弾を撃ち落とせ!!

《写真2》 ヒュルルーン，ズドーン!!

《写真3》 コミカルな楽しいゲームです

★めだつように愛読者カードに色を塗って送ろう!表にはぬらないように!はっきり言って郵便局でボツになります。(新潟市・佐藤　毅14才)……【編：とつぜん色を塗ったハガキがでてくると目がくらむんです(ホント!)】

```
10rem WarP The Hiyootan!
15 view:Print "KKLUO"
20 scod 0,4:scol 0,4:mag 2
30 stchr "030301010303030f" to 4
40 stchr "1f151f2a55aa552a" to 5
50 stchr "10100000101010e0" to 6
60 stchr "f050f0a854aa54a8" to 7
70 for I=1 to 3:stchr "081c1c081c1c0800" to 33,I:stchr "a0a0
a0a0a0a0a0a0" to 33,I+3
75 stchr "492a00c3002a4900" to 42,I:next
80 stchr "944a2baf7f3f1f0f" to 91,3:stchr "44eeffffffffffff"
 to 92,3:stchr "2952d4f5fefcf8f0" to 93,3
90 stchr "6060606060606060" to 91,6:stchr "6060606060606060"
 to 92,6:stchr "6060606060606060" to 93,6
100 let X=14:let S=0:let N=3:let A=0:let B=-1:let U=0
110rem がめん
120 Print cursor(0,0);"▲▲▲▲WarP The Hiyootan▲▲▲▲▲";rPt$(24,"
:↓←")
130 Print cursor(27,4);"Score↓↓←←←←";right$("0000"+num$(S),4
);cursor(27,16);"A-O-Z"
140 Print cursor(27,19);"WarP↓←←←Beem↓↓←←←←SPc"
150 Print cursor(27,10);"Left↓↓←←←";N;cursor(27,0);"■M-5■"
160 Print cursor(0,23);rPt$(26,"■");
200rem #######min##########
205 view 0,1,25,22
210 let J=vPeek(&3800+X+22*32)+vPeek(&3800+X+22*32+1):if J>6
4 then goto $END
215 let I=Peek(&702B):let U=(I<>0)*-U+1
220 let X=X+((I=25)*(U>2)*(X>0))-((I=26)*(U>2)*(X<24))
240 if I=7 then let U=0:goto $BEEM
250 loc 0 to X*8,20*8
300rem #######Hiyootan#####
310 for I=1 to 2:Print "K";tab(rnd(22)+1);"!";:next:Print "L
";
330 let I=(S>50)*(rnd(2)=1)*4:let I=I+(S>100)*(rnd(2)=1)*6
335 if(S>150)*(rnd(1)=0)then let I=4 else if S>150 then let
I=6
350 Print chr$(I)
360 for I=0 to 25
370 if vPeek(&3800+I+22*32)=33 then Print cursor(I-1,21);"[¥
]";
380 next
390 goto 210
500$BEEM:rem#####beem#########
510 Print "KG"
520 for I=19 to-1 steP-1
530 if vPeek(&3800+X+I*32)<>33 then goto 540
535 Print cursor(X,I);"ʃ↑←*"
536 for L=164 to 191:out &20,L:for J=1 to 20:next J,L:let J=
I:let S=S+1:let I=-1
540 Print cursor(X,I);"ʃ":next
550 for I=-1 to 20
560 Print cursor(X,I);" ";:next
570 view:Print cursor(27,4);"Score↓↓←←←←";right$("0000"+num$
(S),4):goto 205
600$END:rem######End#######
610 let N=N-1:view:Print cursor(29,12);N:view 0,1,25,22
615 loc 0 to 300,300:Print cursor(X,21);"[]";
620 out &20,&9F:out &20,&BF:out &20,&E4:out &20,&F0:for I=1
to 1000:next:out &20,&E7
630 for I=&F0 to &FF:out &20,I:for J=1 to 300:next J,I
635 if N>0 then cls:goto 210
640 Print "KG";cursor(8,10);"GAME OVER"
650 for I=1 to 50:let A$=inkey$:next
660 Print cursor(6,12);"Do you rePlay?"
670 let A$=inkey$:if(A$<>"y")*(A$<>"n")then goto 670
680 if A$="y" then run
690 end
```

M-5

★登場人物の年令。20＜影≦35，20≦編≦27，34≦編集長≦47，57≦Dr.D≦90，はずれたかな？（佐賀県西松浦郡・みんきいじぇっとしん）……【影：いい線いってるね！やはり会話の中に人生経験がにじみでてくるんだね。】

M5(BASIC-G)用

地球最初の日

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード M5②

NOBLE MAN



ストーリー

地球がまだ生まれたばかりのころ，火山は噴火を続け，地震がひんぱんにおこっていた時代に，ある宇宙人たちは考えました。

「この星には，将来，野蛮な生物が現れ，きっと我々にも害を及ぼすだろう。いまのうちに，生物を絶滅させておこう」。

そこで，殺されてはたまらないと，自ら立ち向かっていったのが，プテラノドンでした。

そして，これから宇宙人と1ぴきのプテラノドンとのながーい戦いがくりひろげられるのでした。

遊びかた

プテラノドンを，カーソル・キーで上下左右に動かして，左のシフト・キーで火山に岩を投下して，だんだんと火山をおこらせていきます。

赤くなったところで，上のＵＦＯとのタイミングを見はからって噴火させ，ＵＦＯを破壊していきます。なお，火山はＵＦＯのミサイルでもおこったり噴火したりします。ＵＦＯのミサイルで噴火した火山弾は，乱数によって飛んできますから，気をつけてください。

ときどき飛んでくるカンは，エネルギーですから拾ってください。それと，黄色くなったＵＦＯを破壊すると，高得点になります。

改造のアドバイス

改造については，このままではちょっとメモリが足りません。キャラクタ定義部分をプログラム１の形でテープにとって，それをＬＯＡＤ，ＲＵＮしてから，メイン・プログラムをＬＯＡＤするという方法をとって，メインのメモリを増やしてからやっていけばいいと思います。

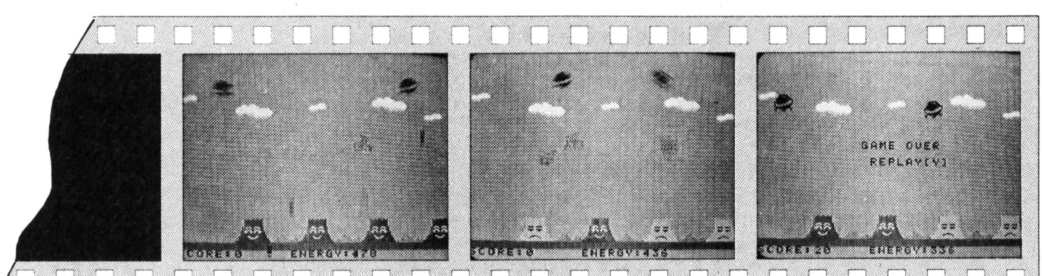
CHECKER FLAG

影：ぐははは，たまりませんネ！　私はやっぱりＭ５のゲームが１番だと思うね。

編：ああ，編集部が偏見を持っちゃいけないんですよ。

影：でも，おもしろいんだもん。ねっ，Dr.？

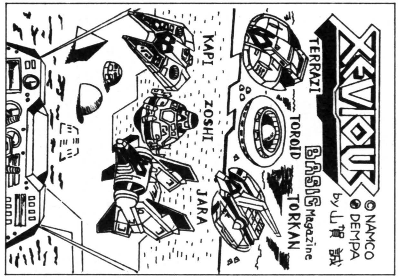
Dr.D：ああ，ワシが言うならかまわんだろう？　Ｍ５のゲームは，スプライト機能のおかげでいとも簡単にできてしまうわけだ。



《写真１》　火山がニコニコしてる間は安心です　**《写真２》　ズドドドーッ!!噴火の瞬間です**　**《写真３》　おしまい**

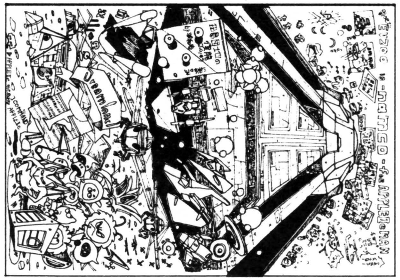
♥このところパソコンを使ってデータ処理ばかりしていたので，この間の日曜日に久しぶりに遊んだらとっても楽しかった。やっぱりパソコンはゲームのためにあると実感！(大阪府交野市・別役昌子21才)……【一同：ウン！】

```
10 Print "■■■":bcol 3:console 0,0:mag 2
20 for I=&E0 to &F2 step 9
30 stchr "99FFFFFFFFFFFFFF" to I,7
40 stchr "0101010103030307" to I+1,7
50 stchr "80808080C0C0C0E0" to I+4,7
60 stchr "070F0F1F1F3F7FFF" to I+5,7
70 stchr "E0F0F0F8F8FCFEFF" to I+8,7
80 next
90 stchr "00000307 1F3F7F7F" to &D8,7
100 stchr "0007CFFFFFFFFFFF" to &D9,7
110 stchr "0080C0F0F8FFFFFF" to &DA,7
120 stchr "00000000008BFCFE" to &DB,7
130 stchr "7F7F3F1E00000000" to &DC,7
140 stchr "FFFF7F3F0B000000" to &DD,7
150 stchr "FFFFFFFFFFFF6700" to &DE,7
160 stchr "FFFFFFFFEFEFC7000" to &DF,7
170 stchr "CFB7FBBFCFE3FFFF" to &E2,7
180 stchr "F3EDDFFDF3C7FFFF" to &E3,7
190 stchr "FFFEF9E7DFBFFFFF" to &E6,7
200 stchr "FF7F9FE7FBFDFFFF" to &E7,7
210 stchr "E3DDFFE39DDDFFFF" to &EB,7
220 stchr "C7BBFFC7B9BBFFFF" to &EC,7
230 stchr "FFF7FBFCFFFFFFFF" to &EF,7
240 stchr "FFEFDF3FFFFFFFFF" to &F0,7
250 stchr "FFC1FFFFC1F7FFFF" to &F4,7
260 stchr "FF83FFFF83EFFFFF" to &F5,7
270 stchr "FFFFFCF3EFFFFFFF" to &F8,7
280 stchr "FFFF3FCFF7FFFFFF" to &F9,7
290 stchr "000037FFFFFF7F3B" to &FB,7
300 stchr "6CFEFFFFFFDEC080" to &FC,7
310 stchr "0103070F1F3F7FFF" to &FD,7
320 stchr "C0E0F0F8FCFFFFFF" to &FE,7
330 stchr "0000001C3E7EFFFF" to &FF,7
340 stchr "f0f0e0e000000000" to &DC,8
350 stchr "f0f0e0e0e0000000" to &DD,8
360 stchr "f0f0f0f0e0e0e000" to &DE,8
370 stchr "f0f0f0f0e0e0e000" to &DF,8
380 stchr "f0f0f0f0f0f0e0e0" to &FB,8
390 stchr "f0f0f0f0f0e00000" to &FC,8
400!■■■■■ SPRITE CHR ■■■■■
410 for I=0 to &1B:read C$:stchr C$ to I,0:next
420 data 00030F1F3F4F0727,2F7B79F1E1E7C980,7CE0C08000C0E0FE,
FFF1FEF7E1F0FC7F
430 data 3E0703010003077F,FF8F7FEF870F3FFE,00C0F0F8FCF2B0E4,
F4FE9E8F87E79301
440 data 070C1F1F3F3F3FFF,9F8080403F2FC041,E07018FCEFF9F1C1,
02061CFCFDE282C0
450 data C3CF9FB5B1BFBE5D,0F27212424240400,C3F3F9AD8DFD7DBA,
F0E2821292929080
460 data 103C7EEF7BDF7E4A,0000000000000000,0000000000000000,
0000000000000000
470 data 243C3C3C18183C18,0000000000000000,0000000000000000,
0000000000000000
480 data 0000000007182030,3E33373337331F03,070F0F1FCE3E0C18,
78F8284868F8F0C0
490!■■■■■ SPRITE & COLOR SET ■■■■■
500 for I=0 to 3:color &D8+I,&F0:scod I+2,12:scod I+13,0:sco
l I+2,6:scol I+13,0:next
510 for I=0 to 2:scod I+6,8:scod I+9,20:scol I+6,1:scol I+9,
1:color &FD+I,&50:next
520 for I=0 to 8:color &E0+I,&90:color &E9+I,&40:color &F2+I
,&A0:next
530 for I=0 to 1:color &E2+I,&91:color &E6+I,&91:color &EB+I
,&4F:color &EF+I,&4F
540 color &F4+I,&A1:color &F8+I,&A1:next:color &80,&60
550 scod 0,0:scod 1,16:scod 12,24:scol 0,8:scol 1,6:scol 12,
4:scod 8,20
560!■■■■■ しょき せってい ■■■■■
570 dim M$(2),M(3),G(3):for I=&30 to &7A:color I,&10:next
580 M$(0)=" ▒ ●♥◆＼／＼×=":M$(1)=" ▬ ▬|||▬▬X":M$(2)=" ╡╡ ╞╡◢
◥◤──"
590 S=0:E=500:len 200:view:erase:cls:randomize:X=128:Y=70:F=
1:F1=0:for I=0 to 3:G(I)=0:next
600 move on:event 70,70:on event gosub $MOUNT:on coinc gosub
 $COINC:coinc on
610 A$="▶◀":locate 1,4:Print A$:locate 15,5:Print A$:locate
28,6:Print A$
620 A$="りるれろわん゛":locate 7,5:mPrint(4,2);A$:locate 22,4:mPri
nt(4,2);A$
630 locate 5,21:Print "◥◤→→→→◥◤→→→→◥◤":cursor(0,22);rPt$(
32,"■");
640 for I=0 to 3:M(I)=2:locate I*7+1,19:mPrint(4,3);M$(M(I))
:loc 13+I to I*56+16,152:next
650 for I=0 to 1:loc 6+I to rnd(104)+I*120,rnd(40):next:loc
0 to X,Y
660 A$="v6s1t18014o4e1e1o3a8o4a8o3a8o4a8r2o3b8o4b8o3b8o4b8o3
b8o4b8o3b8o4e"
670 Play "s1t18014v15o5r4ed+8e.f+4e8e8d+e8e4c+","v7s1t18014o
4b1b1r4c+e9+9+f+ed+8e2",A$
680 if Play=1 then goto 680
690 locate 1,23:Print "SCORE:        ENERGY:";:locate 7,23:Pri
nt num$(S);:event on
700!■■■■■ めいん るーちん ■■■■■
710 K=inP(53)/4 or inP(54):H=inkey(1)
720 if K and 4 then Y=Y+(Y>56)*4
730 if K and 8 then Y=Y-(Y<136)*4
740 if K and 32 then X=X+(X>8)*8:scod 0,0
750 if K and 64 then X=X-(X<232)*8:scod 0,4
760 loc 0 to X,Y:if H=4 and status(1)=0 then loc 1 to X+6,Y+
16:move 1 step 0,1,1:sg 3,6,15:E=E-10
770 if Play=0 then Play "v12s0h8o4t255164cdefgabo5cdefgabo6c
defgab"
780!■■■■■ UFO MOVE ■■■■■
790 for J=6 to 7:if status(J)=0 then move J to rnd(104)+(J-6
)*120,rnd(40),rnd(4)+3
800 if status(J+2)=0 and rnd(20)=0 then loc J+2 to sPrite(J,
1)+10,sPrite(J,0)+16:move J+2 step 0,4,rnd(5)+3
810 if status(J+4)=0 and rnd(20)=0 then loc J+4 to sPrite(J,
1)+4,sPrite(J,0)+20:move J+4 step 0,4,rnd(5)+3
820 if status(J-4)=0 then erase J-4
830 if status(J-2)=0 then erase J-2
840 next
850 if rnd(80)=0 and status(0)=0 then loc 12 to 0,rnd(80)+55
:move 12 in 0 to 255,rnd(80)+55,3+rnd(5)
860 sg 3,,0:gosub $ふんか:if E<0 then goto $おわり else goto 710
870!■■■■■ SUB るーちん ■■■■■
880$MOUNT
890 view 0,19,31,21:E=E-2
900 if F=1 then Print "◩":F1=F1+1
910 if F=-1 then Print "◪":F1=F1-1
920 view:for Q=0 to 3:loc Q+13 to Q*56+F1*8+16,152:next Q
930 if F1=6 or F1=0 then F=-F
940 locate 7,23:Print num$(S);cursor(20,23);num$(E);"  ";
950 if rnd(70)=0 then scol rnd(1)+6,10 else if rnd(30)=0 the
n scol rnd(1)+6,1
960 return
970$COINC
980 coinc off:event off
990 for Z=2 to 5:A=coinc(Z):if A=0 then goto $おわり
1000 if A>5 and A<8 then B=A:gosub $ばくはつ:sleep 10,2:Play "s
0h8o5132t255cdefcdefcdef":sleep 10,2:goto 1090
1010 if A<>-1 then erase A
1020 next
1030 A=coinc(0)
1040 if A=12 then E=E+30:S=S+10:for I=1000 to 100 step-10:sg
 1,I,10:next:sg 1,,0:erase 12
1050 if A<12 and A>7 then goto $おわり
1060 for Z=13 to 16:A=coinc(Z):if A<>-1 then erase A:gosub $
かざん
1070 next
1080 coinc on:event on:return
1090 if sPrite(A,3)=10 then S=S+50:scol A,1
1100 erase A:S=S+20:E=E+20:loc A to rnd(104)+120*(A-6);rnd(4
0):goto 1080
1110$かざん
1120 C=Z-13
1130 M(C)=M(C)-1
1140 if M(C)=-1 and A=1 then G(C)=1:M(C)=2:return
1150 if M(C)=-1 then G(C)=2:M(C)=2:return
1160 Play,"s1o3t150c+8d4"
1170 locate sPrite(Z,1)/8-1,19:mPrint(4,3);M$(M(C)):return
1180$ふんか
1190 for W=0 to 3
1200 if G(W)=1 and status(W+2)=0 then G(W)=0:gosub $おと:loc W
+2 to sPrite(W+13,1),136:move W+2 step 0,-4,1:V=1:gosub 1240
1210 V=0:if G(W)=0 then goto 1250
1220 X1=sPrite(W+13,1)+rnd(64)-32:if X1<0 then X1=0 else if
X1>255 then X1=255
1230 if status(W+2)=0 then G(W)=0:gosub $おと:loc W+2 to sPrit
e(W+13,1),136:move W+2 to X1,56,1
1240 Z=W+13:C=W:gosub 1170:if V=1 then return
1250 next:return
1260!■■■■■ GAME OVER ■■■■■
1270$おわり
1280 coinc off:event off
1290 B=0:gosub $ばくはつ:sleep 9,2
1300 move 0 step 0,1,1:for I=70 to 1 step-5:scod 0,rnd(1)*4:
Play "s1t255n"+num$(I)+";4":next
1310 Play "s1t130o5h7r2f4c8c8d4c2e4f4":sleep 6
1320 locate 12,10:Print "GAME OVER":cursor(13,12);"REPLAY[Y]
"
1330 if inkey$="y" then run else goto 1330
1340$ばくはつ
1350 sg 3,6,15:scod 17,&FC:scol 17,6:for I=0 to 15:loc 17 to
 sPrite(B,1)+rnd(16)-8,sPrite(B,0)+rnd(16)-8
1360 sleep 2,2:next:sg 3,,0:erase 17:return
1370$おと
1380 for I=0 to 5:sg 3,6,15-I:sleep 3,2:next:sg 3,,0:return
```

評…ゼビウスのキャラクタ勢ぞろい！（編）

by 山賀 誠



評…よーく見ると、いるいる人気キャラクタが！（影）

by 浦和市

ナムコ登場

★ついにX1マニアタイプを買ってしまった。うれしい！この喜び，みんなわかるよね！両親，おばあちゃんありがとうございます。（千葉県船橋市・**最乗貴英15才**）……**【編：ほのぼのお手紙でした。さあ，頑張ろう!!】**

MAX MACHINE(MAXベーシック)用

BOMB THROW 2

深谷　文明



このプログラムは，83年5月号のコモドール64用「BOMB　THROW」を移植したものです。

LIST1を入力してRUNし，LIST2をLOAD，RUNしてください。

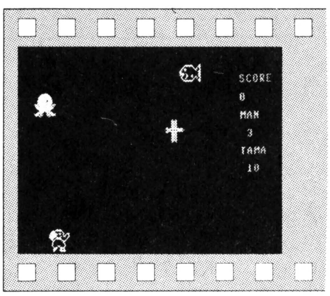
操作方法

[A]で左，[D]で右にペンギンを動かし，[RETURN]で爆弾を上に投げます。爆弾はペンギンが手を上げているときは右，手を下げているときは左へ飛んでいきます。爆弾は10個あり，SCOREが200，400，600……点ちょうどになると10個プラス，SCOREも10点プラスされます。得点は，魚が10点，タコが20点，トンボが30点です。タコは50点以上になると降りて来るので，注意してください。

爆弾があたらずに落ちてきたときは，それを受け取らないとペンギンが1人減ります。

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
5 :IFPEEK(56)=15THEN15
10 FORI=0TO191:POKE832+I,PEEK(3712+I):NE
XT:POKE55,63:POKE56,15:CLR
15 PRINT"♥":S=54272:H=2040:B=95:POKEH,13
:POKEH+1,15:FORI=2TO4:POKEH+I,59+I:NEXT
20 V=53248:POKES+24,15:POKEV+21,255:G=1:
W=1:M=3:T=10:D=1:POKEV+1,220:POKEV+5,70
30 POKEV+7,95:POKEV+9,120:POKEV+2,105:PO
KEV+3,210:P=INT(RND(1)*180)+30
40 FORI=0TO1:S1=I*4+8:C(I)=C(I)+INT(RND(
1)*S1/2*G):IFC(I)>255THENC(I)=0
50 POKEV+S1-4,255-C(I):NEXT:IFINT(RND(1)
*30)=3ANDO>=50THENQ=1
60 IFQ=1THENB=B+61:IFB>220THENB=95:Q=0
70 POKEV+7,B:POKEV+6,K:K=K+INT(RND(1)*6*
G):IFK>255THENK=0
80 PRINT"S"SPC(33)"QQQQSCOREQQ■■■■■■■"0"Q
Q■■■ MANQQ■■■■"M"QQ■■■■■ TAMAQQ■■■■■"T"II "
90 A1=PEEK(197):IFA1=18ANDP<250THENP=P+4
:D=-D:GOSUB500
100 IFA1=10ANDP>30THENP=P-4:D=-D:GOSUB50
0
110 IFD=-1THENPOKEH,13:GOTO120
115 POKEH,14
120 POKEV,P:IFG=1THENPOKEV+2,P-8:U=P:X=D
:POKEH+1,15
130 IFA1=1THENG=2
140 IF(PEEK(V+30)AND9)=9ANDQ=1THENGOSUB3
10
150 IFG=2THENGOSUB200
160 IFM=0THEN600
170 IFINT(O/200)=O/200ANDO>0THENT=T+10:O
=O+10
180 IFT=0ANDG<>2THEN600
190 GOTO40
200 E=E+5*W:IFE>180THENE=0:G=1
210 IFY=-1ANDF>50THENW=3
220 IFY=1THENW=1
230 Z=π/180*E:F=210-SIN(Z)*160:Y=SGN(COS
(Z)):IFY=0THENT=T-1
240 POKEV+3,F:U=U+3*X:IFU>255THENU=255
245 IFU<30THENU=30
250 POKEV+2,U-8
260 IF(PEEK(V+30)AND6)=6ANDY=-1THENPOKEH
+1,11:GOSUB400
270 IF(PEEK(V+30)AND10)=10ANDY=-1THENPOK
EH+1,11:GOSUB410
280 IF(PEEK(V+30)AND18)=18ANDY=-1THENPOK
EH+1,11:GOSUB420
290 IF(PEEK(V+30)AND3)=3ANDPEEK(H+1)=15T
HENRETURN
300 IFPEEK(H+1)=11ORPEEK(H+1)=15ANDF<200
THENRETURN
310 GOSUB520:POKEH+1,11:POKEH,11:FORI=0T
O999:NEXT
320 POKEH+1,15:POKEH,13:M=M-1:RETURN
400 N=6:A=249:E=180:O=O+10:POKEH+2,61:GO
SUB520:GOSUB450:RETURN
410 N=10:A=245:E=180:O=O+20:POKEH+3,62:G
OSUB520:GOSUB450:RETURN
420 N=18:A=237:E=180:O=O+30:POKEH+4,63:G
OSUB520:GOSUB450:RETURN
450 POKEV+23,N:POKEV+29,N:FORI=0TO999:NE
XT:POKEV+21,A
460 POKEV+23,0:POKEV+29,0:POKEV+21,255:R
ETURN
500 POKES+12,72:POKES+13,33:POKES+11,17:
POKES+7,200:POKES+8,130
510 FORI=0TO30:NEXT:POKES+7,0:POKES+8,0:
RETURN
520 POKES+20,240:POKES+18,129:POKES+14,1
72:POKES+15,52:FORI=1TO300:NEXT
530 POKES+14,0:POKES+15,0:RETURN
600 PRINT"♥GAME OVER":FORI=0TO9999:NEXT:
RUN
```



《写真1》キャラクタがかわいいね――実行画面

《リスト1》キャラクタ・データのプログラム・リスト

```
1 POKE55,127:POKE56,14:CLR:V=53248
2 FORN=0TO64*6-1:READQ:POKE3712+N,Q:NEXT

3 FORN=0TO63:READQ:POKE704+N,Q:NEXT
4 FORI=39TO43:READQ:POKEV+I,Q:NEXT
5 DATA1,254,0,2,1,0,2,0,128,4,204,128,4,
204,64,8,0,32,8,198,32,16,56,16
6 DATA32,254,12,67,1,67,92,0,241,168,0,7
7,168,0,67,200,0,64,144,0,32,16,112,32
7 DATA16,136,32,15,119,192,9,4,64,18,137
,32,31,143,224,0
8 DATA1,254,0,2,1,0,2,0,128,4,204,71,4,2
04,73,200,0,81,185,134,99,136,120,2
9 DATA65,252,4,50,2,8,12,1,112,8,0,192,8
,0,64,16,0,32,16,0,32,16,48,32
10 DATA8,72,32,7,135,192,15,4,64,14,9,64
,12,15,224,0
11 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0
12 DATA0,0,0,0,0,64,0,5,128,0,24,0,0,60,
0,0,126,0,0,126,0,0,255,0
13 DATA0,126,0,0,60,0,0,24,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0
14 DATA1,7,254,3,8,1,5,16,0,137,38,0,81,
70,0,33,128,0,7,128,0,1,249,0
15 DATA7,144,130,1,32,134,39,65,2,81,34,
0,137,16,1,5,15,254,3,0,0,1,0,0
16 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,1,255,128
,3,255,192,7,255,224,7,255,224,15,24,240

17 DATA15,90,240,15,24,240,15,255,240,19
9,231,227,103,219,230,35,219,196,63,231
18 DATA252,31,255,248,3,255,192,3,231,19
2,14,195,112,156,129,57,241,129,143,101
19 DATA0,166,2,0,64,0,0,136,0,1,84,0,1,8
4,0,1,84,0,1,84,0,1,84,0,97,84,0
20 DATA111,255,248,16,2,164,111,255,248,
97,84,0,1,84,0,1,84,0,1,84,0
21 DATA1,84,0,1,84,0,1,84,0,1,84,0,0,136
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
22 DATA3,3,0,0,0,3,192,204,12,48,0,48,12
,48,192,195,3,0
23 DATA48,204,12,0,252,192,3,255,0,48,25
2,44,195,51,3,12,0,192
24 DATA48,204,48,192,0,12,3,3,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
25 DATA1,13,1,15,7
30 PRINT"QQQQQQQQ"TAB(12)"Q8OMB THROW2QQ
QQ■":PRINTTAB(12)"A <=KEY=> D"
40 PRINT"QQ"TAB(9)"FIRE... QRETURN■ KEY"
:FORI=0TO6000:NEXT
50 POKE631,131:POKE198,1
```


★P6のスイッチを入れた。ページ数を聞かれたので聞き返してやったらエラーが出た。？を入れなかったせいか？…(宮城県仙台市・渋谷尚亮12才)……(マイコン歴1年3か月)……【影：聞きかたが気に入らなかったんだろ！】

MULTI 8用

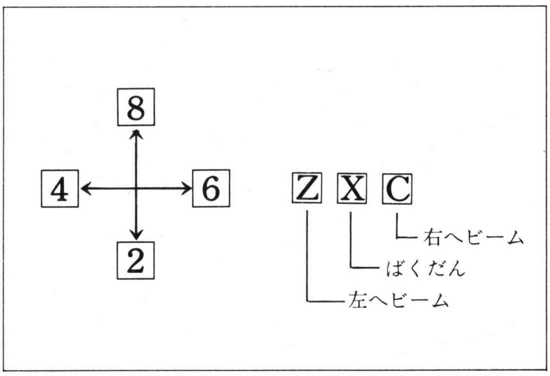
BOMB



田中　学

このゲームは，敵"●"(青色)が自分"◆"(黄色)にぶつかって来るので，Zで左へ，Cで右へ，Xで爆弾を落して，敵基地と敵をやっつけるゲームです。

キー操作



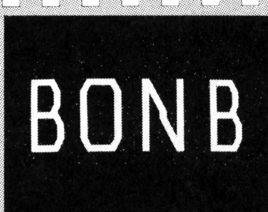
DATAはミュージックですので，エラーなどが出たりで面倒だったら，適当に変えてください。

CHECKER FLAG

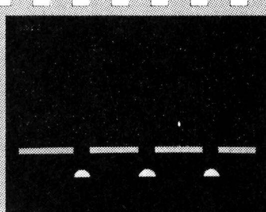
Dr.D：ゲームの内容のわりには，プログラムが長すぎはしないかな。はっきり言って，まだまだ改良が必要だな。

編：オリジナルなアイデアで作ってみれば，キャラクタがどうのこうのってこともないんですけどね。

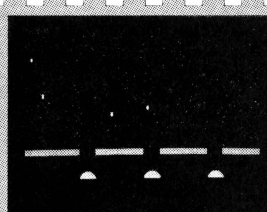
影：しかし，MULTI 8のユーザーは不利だと思うよ。だって，どこのマイコン誌にもプログラムが載ってないだろ。



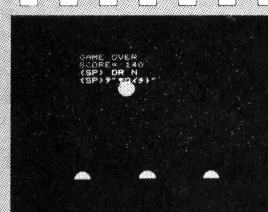
《写真1》タイトル画面



《写真2》スタートすると，いきなり敵が近づいてくる



《写真3》ビシューン!! ボワ〰〰ン!!



《写真4》シンプルなゲームだが動きは速い

★滋賀県滋賀郡・沖　昌哲14才。つぎの(　)はいらなくなったね。(滋賀県滋賀郡・沖　昌哲14才)……【**影**：にもかかわらずなぜ(　)をつけるんだ？**編**：きまりですから。**影**：ついうっかりつけたと正直に言え。**編**：かっこわるいよ。】

```
0 '-----------------------------------
20 CONSOLE,,0,1:SC=0:CLS3:DEFINTA-Z:WIDTH80,25
30 FOR Z=1 TO 400
40 C=INT(RND(1)*7+1):ZX=INT(RND(1)*639):ZY=INT(RND(1)*160)
50 PSET(ZX,ZY),C
60 NEXTZ
70 '-----------------------------------
80 COLOR 6:LOCATE0,7
90 PRINT "[graphic characters]"
100 PRINT "[graphic characters]
"
110 PRINT"[graphic characters]"
120 PRINT"[graphic characters]"
130 PRINT"[graphic characters]"
140 PRINT"[graphic characters]"
150 PRINT"[graphic characters]"
160 PRINT"[graphic characters]"
170 PRINT"[graphic characters]"
180 PRINT"[graphic characters]"
190 PRINT"[graphic characters]"
200 '-----------------------------------
210 FOR Z=1TO36:READY$,Z$
220 PLAYY$,Z$:NEXTZ:GOTO250
230 DATASOL8T200M6000,SOL8T200M6000,O5C4,O4A2,O4F8,R16,G8,R16,A8,G4,B-8,R16,O5C4
,A4,O4F4,O5C4,F4,O4A4,O5D4,B-4,O4B-8,R8,O5C8,R16,D8,B-4,E8,R16,F4,O4F4,R8,F4,R8,
G8F8
240 DATAB-4,G4,O5C8,R8,O4B-8,R16,A8,R8,G8,R16,A4,F4,B-8,R8,A8,R16,G8,R8,F8,R16,E
4,G4,F8,R8,G8,R16,A8,O5C4,F8,R16,A8,R16,G4,O4C4,R8,O5C8O4B-8A8G8,R4,R4
250 '-----------------------------------
260 DIMC%(500):CLS1:A=30:B=19
270 FORZ=1TO20:CIRCLE (160,198),Z,4,0,3.14:NEXTZ
280 GET@(135,178)-(185,199),C%
290 '-----------------------------------
300 COLOR 2:LOCATE0,20:PRINT "[block characters]"
310 PUT@(300,178),C%:PUT@(460,178),C%
320 C=INT(RND(1)*3):ZX=INT(RND(1)*640):ZY=INT(RND(1)*160):PLAY"C16R16D32E32"
330 IFC=0THENBEEP1:LINE (160,199)-(ZX,ZY),1:LINE (160,199)-(ZX,ZY),0:BEEP0:GOTO3
60
340 IFC=1THENBEEP1:LINE (320,199)-(ZX,ZY),1:LINE (320,199)-(ZX,ZY),0:BEEP0:GOTO3
60
350 IFC=2THENBEEP1:LINE (460,199)-(ZX,ZY),1:LINE (460,199)-(ZX,ZY),0:BEEP0
360 FORZ=1TO8:CIRCLE (ZX,ZY),Z,1:NEXTZ
370 IFD=0THENAA=ZX/8:AB=ZY/8:COLOR 1:LOCATEAA,AB:PRINT"●"
380 IFD=1THENBA=ZX/8:BB=ZY/8:COLOR 1:LOCATEBA,BB:PRINT"●"
390 IFD=2THENCA=ZX/8:CB=ZY/8:COLOR 1:LOCATECA,CB:PRINT"●"
400 FORZ=8TO2STEP-1:CIRCLE (ZX,ZY),Z,0:NEXTZ
410 D=D+1:IFD=3THEND=0
420 DA=DA+1:IFDA<3THEN320
430 LINE (0,170)-(639,199),0,BF
440 PUT@(140,178),C%:PUT@(300,178),C%:PUT@(460,178),C%
450 IFDA<3THEN320
460 '-----------------------------------
470 COLOR 2:PRINT CHR$(11)"SCORE";SC
480 IFAA=ATHENIFAB=BTHEN1100
490 IFBA=ATHENIFBB=BTHEN1100
500 IFCA=ATHENIFCB=BTHEN1100
510 COLOR 2:LOCATE0,20:PRINT "[block characters]"
520 IFAA>ATHENAC=-1
530 IFAA<ATHENAC=1
540 IFBA>ATHENBC=-1
550 IFBA<ATHENBC=1
560 IFCA>ATHENCC=-1
570 IFCA<ATHENCC=1
580 IFAB>BTHENAD=-1
590 IFAB<BTHENAD=1
600 IFBB>BTHENBD=-1
610 IFBB<BTHENBD=1
620 IFCB>BTHENCD=-1
630 IFCB<BTHENCD=1
640 LOCATEAA,AB:PRINT " ":COLOR 1:AA=AA+AC:AB=AB+AD:LOCATEAA,AB:PRINT "●"
650 LOCATEBA,BB:PRINT " ":COLOR 1:BA=BA+BC:BB=BB+BD:LOCATEBA,BB:PRINT "●"
660 LOCATECA,CB:PRINT " ":COLOR 1:CA=CA+CC:CB=CB+CD:LOCATECA,CB:PRINT "●"
700 IFK$="6"THENAX=2:IFA>77THENAX=0
710 IFK$="Z"THENGOSUB 840
720 IFK$="C"THENGOSUB 900
730 IFE=0THENIFK$="X"THENE=1:EY=B:EX=A
740 LOCATEA,B:PRINT " ":COLOR 6:A=A+AX:B=B+AY:LOCATEA,B:PRINT "◆"
750 AX=0:AY=0
760 IFE=0THEN830
770 LOCATEEX,EY:PRINT " ":EY=EY+1:COLOR 2:LOCATEEX,EY:PRINT "+"
780 IFEX>17THENIFEX<24THEN820
790 IFEX>37THENIFEX<44THEN820
800 IFEX>57THENIFEX<64THEN820
810 IFEY=20THENE=0:GOTO830
820 IFEY=23THENE=0:GOSUB1030:GA=EX*8+4:GOSUB1040
830 GOTO450
840 '-----------------------------------
850 ZA=A*8+4:ZB=B*8+4:BEEP1:LINE (ZA,ZB)-(0,ZB),2:LINE (ZA,ZB)-(0,ZB),0:BEEP0
860 IFA>AATHENIFB=ABTHENFA=AA*8+4:FB=AB*8+4:GOSUB970:DA=DA-1
870 IFA>BATHENIFB=BBTHENFA=BA*8+4:FB=BB*8+4:GOSUB970:DA=DA-1
880 IFA>CATHENIFB=CBTHENFA=CA*8+4:FB=CB*8+4:GOSUB970:DA=DA-1
890 RETURN
900 '-----------------------------------
910 ZA=A*8+4:ZB=B*8+4:BEEP1:LINE (ZA,ZB)-(639,ZB),2:LINE (ZA,ZB)-(639,ZB),0:BEEP
0
920 IFA<AATHENIFB=ABTHENFA=AA*8+4:FB=AB*8+4:GOSUB970:DA=DA-1
930 IFA<BATHENIFB=BBTHENFA=BA*8+4:FB=BB*8+4:GOSUB970:DA=DA-1
940 IFA<CATHENIFB=CBTHENFA=CA*8+4:FB=CB*8+4:GOSUB970:DA=DA-1
950 RETURN
960 '-----------------------------------
970 SC=SC+10
980 LOCATEAA,AB:PRINT " "
990 LOCATEBA,BB:PRINT " "
1000 LOCATECA,CB:PRINT " "
1010 FORZ=1TO5:BEEP1:CIRCLE (FA,FB),Z+1,2:BEEP0:CIRCLE (FA,FB),Z,0:NEXTZ
1020 CIRCLE (FA,FB),6,0:RETURN
1030 SC=SC+100:RETURN
1040 FORZ=1TO30STEP2:BEEP1:CIRCLE (GA,198),Z,2:BEEP0:NEXTZ
1050 FORZ=1TO30STEP2:CIRCLE (GA,198),Z,0:NEXTZ
1060 LINE (0,170)-(639,199),0,BF
1070 PUT@(140,178),C%:PUT@(300,178),C%:PUT@(460,178),C%
1080 RETURN
1090 '-----------------------------------
1100 HA=A*8+4:HB=B*8+4
1110 FORZ=1TO20:BEEP1:CIRCLE (HA,HB),Z,2:BEEP0:NEXTZ:WIDTH40,20
1120 PLAY"O5C2C4C4C2E4D4D4C4C4O4B5O5C4":FORZ=1TO5000:NEXTZ
1130 BEEP1:FORZ=1TO500:NEXTZ:BEEP0
1140 COLOR 1:LOCATE10,4:PRINT "GAME OVER"
1150 COLOR 1:LOCATE10,5:PRINT "SCORE=";SC
1160 COLOR 7:LOCATE10,6:PRINT "(SP) OR N"
1170 COLOR 7:LOCATE10,7:PRINT "(SP)ﾃﾞﾓｳｲﾁﾄﾞ"
1180 K$=INKEY$:IFK$=" "THEN RUN
1190 IFK$="N"THEN END
1200 GOTO1180
```

★うわーっＰ８ｍｋIIが逆スクロールした！あっテレビがさかさまだ。(山形県米沢市・**佐藤浩史12才**)……【**編**：おもしろいギャグですね（シラー）。**影**：なんともいえませんな（シラー）。**編**：佐藤くん,再度挑戦してネ！】

MZ-80K/C/1200/700用

CRAZY FARMER

エントリーコード MK①

最相 孝弘



●CRAZY FARMERとは

むかし，むかしあるところに右ききの男がおりました。その男は，とても広い畑をもっておりました。

ある日のこと，男が外に出てみると，広い畑一面に，大きな大きなシアンコイダという野菜がなっておりましたが，その中にぽつんぽつんと恐怖のヤマトオオウツボカズラが，大きな口をぽっかりとあけているではありませんか……。

●ゲームの説明

突然ですが，あなたはFARMER（農民）なのです。

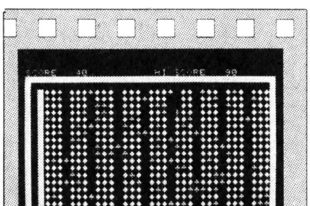
あなたは畑のまわりの〝さく〟にあたるとはねかえります。SPACE KEYを押すと，右に曲がりま～す。〝◆〟はシアンコイダでありまして，とると10点プラスされます。〝♣〟が問題の，ヤマトオオウツボカズラです。ぶつかると，FARMERは死んでしまいます。また，時間が2分を過ぎても死んでしまいます。

CHECKER FLAG

Dr.D：スペース・キーを使った，ワン・キー・ゲームだな。これといって，特徴のないプログラムだ。ショート・プログラムだから，こんなもんかとも思うがー。

編：うーん，MZのユーザーよ立ち上がれ!!　いまひとつ，さえた作品が来ませんヨー！

影：アイデア，アイデア!!



《写真１》 実行画面

CRAZY FARMERのプログラム・リスト

```
10 HS=0
20 X=1:Y=22:M=1:SC=0
30 GOSUB 250:CURSOR13,10:PRINTSPC(15):CURSOR11,15:PRINTSPC(20):GOTO 320
40 IFM=5THENM=1:GOTO 90
50 IFM=6THENM=2:GOTO 100
60 GETT$:IFT$=""THEN 90
70 IFT$=" "THENM=M+1
80 IFM=5THENM=1
90 IFM=1THENMX=0:MY=-1:GOTO 130
100 IFM=2THENMX=1:MY=0:GOTO 130
110 IFM=3THENMX=0:MY=1:GOTO 130
120 IFM=4THENMX=-1:MY=0
130 P=PEEK(53248+X+MX+(Y+MY)*40)
140 IFP=0THEN 170
150 IFP=67THENM=M+2:GOTO 40
160 IFP=68THENMUSIC"‾C0":GOSUB 210
170 IF(P=70)+((VAL(RIGHT$(TI$,3)))>200)THENMUSIC"_C3R9":GOTO 220
180 CURSORX,Y:PRINT" "
190 X=X+MX:Y=Y+MY
200 CURSORX,Y:PRINTCHR$(99):GOTO 60
210 SC=SC+10:CURSOR0,0:PRINT"SCORE :";SC:RETURN
220 IFHS<SCTHENHS=SC
230 PRINT"▨":CURSOR15,10:PRINT"GAME  OVER":CURSOR15,13:PRINT"SCORE :";SC
240 MUSIC"_C5R0_C0R0_C0R0_C5R9":GOTO 20
250 PRINT"▨":FORI=0TO38:CURSORI,1:PRINT"▩":CURSORI,23:PRINT"▩":NEXTI
260 FORI=1TO23:CURSOR0,I:PRINT"▩":CURSOR38,I:PRINT"▩":NEXTI
270 CURSOR0,0:PRINT"SCORE :";SC:CURSOR20,0:PRINT"HI SCORE :";HS
280 FORI=3TO22:CURSOR2,I:PRINT"▩":NEXTI:CURSOR2,2:PRINT" ":MUSIC"‾E0‾F0‾E0‾F0"
290 CURSOR13,10:PRINT"PUSH [S] KEY":CURSOR11,15:PRINT"USE ONLY [SPACE] KEY"
300 POKE17828,0:GETT$:IFT$="S"THENRETURN
310 GOTO 300
320 FORI=3TO22:CURSOR3,I:PRINT"◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆ ◆◆◆"
330 FORL=1TO5:CX=(INT(RND(1)*35))+3:CURSORCX,I:PRINT"♣":NEXTL:NEXTI
340 TI$="000000":GOTO 40
```

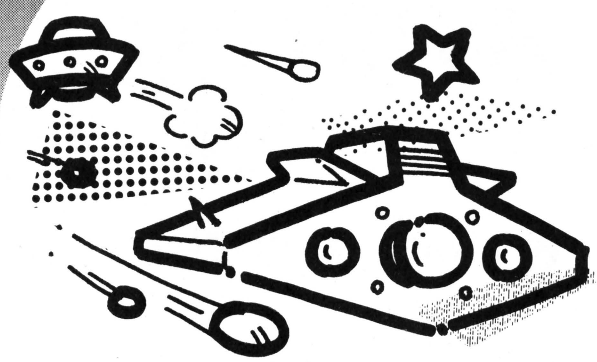

★一日中パソコンをしている僕を怒った母は一日中メシを食っている。（神奈川県相模原市・**明石謙臣13才**）……

【**影**：ブッ，おもわず吹き出してしまった。**編**：昼食の時ぐらい静かにできないの？ラーメンがクモの糸みたいに…。】

BATTLE METEOR

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード MK②
横山 陽一



STORY

時は21××年，地球の科学はめざましく発達し，その勢力は太陽系を越えた。

あなたは，大型ＵＦＯ型輸送船の艦長となった。ある日流星群の中を航行中，今日敵対している星の小型ＵＦＯを多数発見する。マザーコンピュータは，「今なら敵の動きも鈍い！破壊せよ！」との指令を下した。

そこであなたは，艦長兼操縦士として戦闘に向いているとは思えない船を操縦し，四方にあるいん石をよけながら敵ＵＦＯに攻撃をかけていった。

《第１表》プログラムの細かな説明

110行	上スクロールのマシン語を＄8100に読み込み
120行	下　〃　＄8200　〃
130行	左　〃　＄8300　〃
140行	右　〃　＄8400　〃
150，170行	自分のＵＦＯの書き消しのマシン語をそれぞれ＄8500，＄8700に読み込み
160行	爆発のマシン　＄8600
180行	触れたかの判断　＄8800(＄88Ｆ0に0が書き込まれていないと爆発)
410行〜	ミサイル発射
520行	爆発
530行〜	スタート時の画面
950行	ＩＮＫＥＹ＄モドキルーチン(ちょっと不安定)
970行〜	マシン語ＤＡＴＡ

◎スクロール(マシン語)は，リロケータブルです。

遊びかた

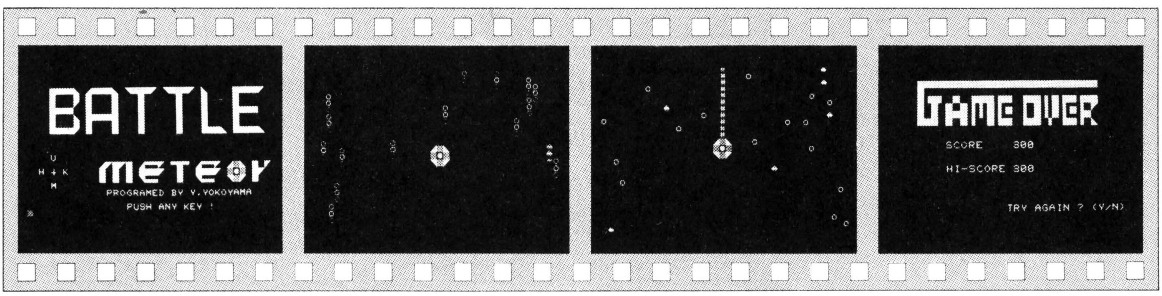
上下左右はＵＭＨＫで動き，もう一度進んでいる方向のキーを押すと，アンカー・ミサイルが出ます。アンカー・ミサイルは，跡を残して飛んでゆきます。それに触れるか，いん石または敵ＵＦＯに触れると，１機減ります。自分の船が大きくてなかなかうまくいかないでしょう。

CHFCKER FLAG

編：こじんまりとまとまった作品です。アイデアはよくあるパターンのものですが，理解しやすいプログラムが採用の理由です。

Dr.D：どれ，プログラムを見せたまえ。ふむ，たしかに，基本に忠実にプログラムが組まれてるな。これといって，おかしなところもない。

影：平凡な作品とも言えるのでは？



《写真１》タイトル画面　**《写真２》ゲーム・スタート！**　**《写真３》アンカー・ミサイル発射!!**　**《写真４》ゲーム・オーバー**

★ＰＢ－100のＲＡＭパックを買おうとして，ＰＢ－100を売ってしまった。(千葉県君津市・渡辺　真12才)……
【**影**：心配するな。ＲＡＭパックを売ってＰＢ－100を買えばいいじゃないか。**編**：ウーッ，頭が痛くなる！】

プログラム

高速化のため，スクロールや自分のＵＦＯの書き消しやその他にマシン語を使っています。後半のＤＡＴＡ文やＰＯＫＥ，ＵＳＲ文は，よく気をつけてＫＥＹ　ＩＮしてください。

改造

これといってありませんが，敵の種類や数を多くしてもよいでしょう。

265番地をとると，他のキー（たとえば「Ｊ」）でもミサイルが出て簡単です。

必勝法

けっこう早いので，とにかくキー操作に慣れる事です。

BATTLE METEORのプログラム・リスト

```
10 REM##########################
20 REM#  BATTLE METEOR V1,1  #
30 REM##########################
100 CLR:LIMIT$88EF:TEMPO7:HS=0
110 FORI=0TO22:READX:POKE33024+I,X:NEXTI
120 FORI=0TO22:READX:POKE33280+I,X:NEXTI
130 FORI=0TO22:READX:POKE33536+I,X:NEXTI
140 FORI=0TO23:READX:POKE33792+I,X:NEXTI
150 FORI=0TO33:READX:POKE34048+I,X:NEXTI
160 FORI=0TO19:READX:POKE34304+I,X:NEXTI
170 FORI=0TO33:READX:POKE34560+I,X:NEXTI
180 FORI=0TO31:READX:POKE34816+I,X:NEXTI
190 SC=0:L=4
200 GOTO 760
210 GETA$:IFA$=""THEN 280
220 A=ASC(A$)
230 IFA=85THENB=1:GOTO 270
240 IFA=77THENB=2:GOTO 270
250 IFA=72THENB=3:GOTO 270
260 IFA=75THENB=4:GOTO 270
265 GOTO 280
270 IFC=BGOTO 410
280 USR($8700):ONBGOTO 300, 290, 310, 320
290 USR($8100):E=24:GOTO 330
300 USR($8200):E=0:GOTO 330
310 USR($8300):D=0:GOTO 350
320 USR($8400):D=39:GOTO 350
330 USR($8800):Z=PEEK($88F0):IFZ>0THEN 520
340 USR($8500):D=INT(RND(1)*39+1):GOTO 370
350 USR($8800):Z=PEEK($88F0):IFZ>0THEN 520
360 USR($8500):E=INT(RND(1)*24+1)
370 IF(RND(1)*20)<2THENG=199:GOTO 390
380 G=72
390 POKE53248+D+E*40,G
400 C=B:GOTO 510
410 ONBGOTO 420, 430, 440, 450
420 O=20:P=10:Q=-40:GOTO 460
430 O=20:P=14:Q=40:GOTO 460
440 O=18:P=12:Q=-1:GOTO 460
450 O=22:P=12:Q=1
460 R=53248+O+P*40:S=1
470 T=PEEK(R):IFT>0THENFORI=250TO0STEP-10:POKE4514,I:USR(68):NEXTI:GOTO 500
480 POKER,99:USR(71):IF(R<53248)+(R>54288)+(S=18)GOTO 510
490 FORI=0TO250STEP50:POKE4514,I:USR(68):NEXTI:POKE R,99:R=R+Q:S=S+1:GOTO 470
500 POKER,0:IFT=199THENSC=SC+100
510 GOTO 210
520 FORI=0TO200STEP2 :POKE4514,I:USR($8600):USR(68):PRINT"■":NEXT I:USR(71)
530 USR(71):L=L-1
540 PRINT"■":U$="■■■■■■■■■■■■■■"
550 IFSC>HSTHENHS=SC
560 CURSOR11,14:PRINT"SCORE    ";SC
570 CURSOR11,17:PRINT"HI-SCORE";HS
580 IFL<=0GOTO 630
590 CURSOR8,6:PRINT"LEFT SHIP ";:FORI=1TOL:PRINT U$;"■■■";:NEXTI
600 CURSOR14,21:PRINT"PUSH ANY KEY "
610 GOSUB 950:PRINT"■":USR($8500):CURSOR16,15:PRINT"FIGHT GO !!"
620 FORI=0TO255:POKE4514,I:USR(68):NEXTI:USR(71):PRINT"■":B=1:GOTO 210
630 PRINT"■■■■■■■";TAB(7);"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
640 PRINTTAB(7);"■                          "
650 PRINTTAB(7);"■ ■■ ■ ■■■■ ■■■■■■■■      "
660 PRINTTAB(7);"■ ■ ■■■■■■■ ■■■■■■■      "
670 PRINTTAB(7);"■ ■ ■■■■■■■ ■■■■■■■      "
680 PRINTTAB(7);"■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■      "
690 CURSOR19,22:PRINT"TRY AGAIN ? (Y/N)"
700 GOSUB 950
710 IFA$="Y"GOTO 190
720 IFA$="N"THEN END
730 GOTO 700
740 FORI=0TO200STEP2 :POKE4514,I:USR($8600):USR(68):USR($8500):PRINT"■":NEXT I
750 USR(71):L=L-1:GOTO 520
760 PRINT"■"
770 PRINT"▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒    ▒▒▒▒"
780 PRINT"▒  ▒ ▒ ▒  ▒    ▒   ▒    ▒"
790 PRINT"▒  ▒ ▒ ▒  ▒    ▒   ▒    ▒"
800 PRINT"▒▒▒▒ ▒ ▒  ▒    ▒   ▒    ▒▒▒▒"
810 PRINT"▒  ▒ ▒▒▒  ▒    ▒   ▒    ▒"
820 PRINT"▒  ▒ ▒ ▒  ▒    ▒   ▒    ▒"
830 PRINT"▒▒▒▒ ▒ ▒  ▒    ▒   ▒▒▒▒ ▒▒▒▒"
840 FORI=0TO3:FORU=0TO20:Y=RND(1)*10:POKE4514,Y:USR(68):NEXTU:USR($8200):NEXTI
850 FORI=0TO3:FORU=0TO20:Y=RND(1)*99:POKE4514,Y:USR(68):NEXTU:USR($8300):NEXTI
860 USR(71):PRINT"■■■■■■■"
870 PRINTTAB(12);"▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒"
880 PRINTTAB(12);"▒ ▒ ▒▒▒  ▒  ▒▒▒ ▒ ▒ ▒▒"
890 PRINTTAB(12);"▒ ▒ ▒▒▒  ▒  ▒▒▒ ▒▒▒ ▒"
900 PRINTTAB(4);"■■■■U■■■■H + K■■■■■M"
910 CURSOR13,20:PRINT"PROGRAMED BY Y.YOKOYAMA"
920 CURSOR16,22:PRINT"PUSH ANY KEY !"
930 GOSUB 950
940 GOTO 540
950 A$="":USR(2483):GETA$:IFA$=""THEN 950
960 RETURN
970 DATA   33, 40,208, 17,  0,208,  1,192,  3,237,176, 43, 84, 93, 27
980 DATA    1, 39,  0,175,119,237,184,201, 33,191,211, 17,231,211,  1
990 DATA  192,  3,237,184, 35, 84, 93, 19,  1, 39,  0,175,119,237,176
1000 DATA 201, 33,230,211, 17,231,211,  1,231,  3,237,184, 35, 17, 40
1010 DATA   0,  6, 25,175,119, 25, 16,252,201, 33,  1,208, 17,  0,208
1020 DATA   1,231,  3,237,176, 43, 17, 40,  0,  6, 25,175,119,237,82
1030 DATA  16,251,201, 38,209, 46,203, 54, 78, 44, 54, 90, 44, 54, 77
1040 DATA  46,243, 54, 90, 44, 54, 71, 44, 54, 90, 36, 46, 27, 54, 66
1050 DATA  44, 54, 90, 44, 54, 86,201, 38,208, 46,  0, 54,255, 35,124
1060 DATA 214,211,194,  4,134,125,214,232,194,  4,134,201, 38,209, 46
1070 DATA 203, 54,  0, 44, 54,  0, 44, 54,  0, 46,243, 54,  0, 44, 54
1080 DATA   0, 44, 54,  0, 36, 46, 27, 54,  0, 44, 54,  0, 44, 54,  0
1090 DATA 201, 62,  0, 38,209, 46,203,134, 44,134, 44,134, 46,243,134
1100 DATA  44,134, 44,134, 36, 46, 27,134, 44,134, 44,134, 38,136, 46
1110 DATA 240,119,201
1120 REM##########################
1130 REM# REM ﾌﾞﾝ ﾊ ｼｮｳﾘｬｸﾃﾞｷﾏｽ #
1140 REM#    DATA ﾌﾞﾝ ﾊ ｾｲｶｸﾆ!! #
1150 REM##########################
```

MZ-1200/700

MZ-700(Hu-BASIC)用

カイメルス

エントリーコード MK③

山田　一男



内　容

あなた達の食料となる宇宙生物「カイメルス」を，しかけを使って食べるゲームです。カイメルスは，しかけのえさを食べながら，あなたにバクダンを投げてきます。

カイメルスに捕まるか，バクダンに当たるとあなたは死にます。また，一定時間内にカイメルスを食べないと，エネルギーが0になり，やはり死んでしまいます。

遊びかた

RUNすると，ゲームの説明が出ます。

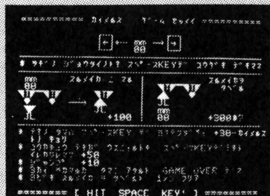
《第1表》変 数 表

M＄，N＄	＝あなたのキャラクタ
X，Y	＝あなたの位置
V＄，C＄	＝カイメルスのキャラクタ
O，P	＝カイメルスの位置
A＄	＝スルメイカのキャラクタ
B＄	＝あなたとカイメルスの消去キャラ
HS	＝HI－SCORE
SC	＝SCORE
Q	＝エネルギー
T	＝食べたスルメイカの数－2
Z	＝カイメルスの移動方向
R	＝カイメルスの移動の速さ

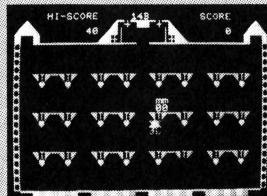
1．あなたは，カーソル・キー[←]，[→]で左右に移動できます。
2．あなたのいるしかけのま下にカイメルスがきたとき，スペース・キーでつりあげてください。カイメルスはスルメイカになります(＋100点)。
3．カーソル・キーで移動してスルメイカのま下に行き，スペース・キーでスルメイカを食べます(＋300×(1面内に食べたスルメイカの数＋2)点)。
4．バクダンは，スペース・キーでよけます。((＋30－カイメルスとの距離)点))。
5．降下中にカイメルスがま上にいるとき，スペース・キーでカイメルスとあなたの位置を入れ替えることができます(＋50点)。
6．下のピンクの線の位置でジャンプできます(＋10点)。
7．3人とも死ぬと，GAME　OVERです。
8．カイメルスを3匹食べると，しかけが元にもどります(1面クリア)。

スペース・キーで，ゲーム・スタート。途中で止めるときは[SHIFT]や[BREAK]です。

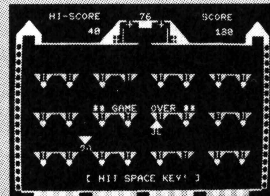
参考：BASICマガジン83年10月号「CHERRY　ALIEN」



《写真1》 ゲームの説明



《写真2》 エイッ!! つりあげたぞ



《写真3》 ゲーム・オーバー

★僕はマクロスのLPを買ったがステレオがないので話にもならない!?(愛知県犬山市・巴山幸夫13才)……【影：私んちに持っておいで。応接間に120万円のセットがドーンと置いてあるんだぜ。編：言うだけはタダや!!】

カイメルスのプログラム・リスト

```
0 '==** ｶｲﾒﾙｽ ** S59年2月2日 ** K,Y **==
20 GOSUB650:PRINT"■":X=19:Y=2:X1=X:Y1=Y:SC=0:Q=150:PLAY7
30 M$="ØMM■■■00☆":N$="ØMM■■■●●☆☆":A$="▲■■■■JL":V$="▼■■■JL":C$="▼■■■ｳ\":B$="
■■■☆☆"
40 '--- ｶﾞﾒﾝ -----
50 COLOR5:LOCATE1,2:PRINT"▲■■■■◢■■▲■■■■■■  ■";
60 LOCATE15,2:PRINT"◢+▔■▔+▔◣■■■■■■■■■■■■◢■|          |■▲■■■■■■■■■■■■■■■◢■+|      |+
■▲";
70 LOCATE37,2:PRINT"▲■■■■◢■■▲■■■■■■  ■▲";
80 LOCATE3,5:PRINTSTRING$(34,"▔");
90 COLOR6:LOCATE3,24:PRINTSTRING$(17,"▒▒");
100 LOCATE0,5:PRINTSTRING$(19,"□■□");
110 LOCATE39,5:PRINTSTRING$(19,"□■□");:LOCATE19,5:PRINT"  "
120 T=2:K=13:FORB=8TO19STEP5:FORA=3TO30STEP9:COLOR4:LOCATEA,B:PRINT"◥T▔◥T▔";:CO
LOR3:LOCATEA+1,B:PRINT"T■■♥■■■■T■■♥";:NEXT:NEXT
130 FORA=1TO37STEP9:LOCATEA,23:PRINT"▔▔";:NEXT
140 COLOR7:LOCATE17,2:PRINTM$;SPC(2);"■";M$;
150 LOCATE5,0:PRINTUSING"HI-SCORE■■■■■■■#####";HS:LOCATE29,0:PRINTUSING"SCORE■■■
■■■■#####";SC
160 O=36*INT(RND(0)*2)+1:P=4:O1=O:P1=P
170 '===== ﾒｲﾝ ======================
180 R=INT(RND(1)*2)+1:K$=INKEY$(0):IF K$<>" " THEN210
190 IF "♥"=SCRN$(X,Y+3,1) THEN530
200 IF "◢"=SCRN$(X,Y-2,1) THENT=T+1:Q=150:GOTO570
210 IF 1<>X-(9*(INT(X/9))) THEN240
220 IF Y<22 THENY=Y+1
230 IF Y>=22 THENY=5:SC=SC+10:CALL&H33
240 IF 1<>Y-(INT(Y/5)*5) THEN270
250 J$=INKEY$(0):IF (J$="■")*(X>1)  THENX=X-1
260 IF (J$="■")*(X<37) THENX=X+1
270 COLOR7:LOCATEX1,Y1:PRINTB$:LOCATEX,Y:PRINTN$:X1=X:Y1=Y:IF W=1 THEN W=0:GOTO4
40
280 IF 1<>O-(9*(INT(O/9))) THEN350
290 IF P<22 THENP=P+1
300 IF P<=18 THENP=P+R-1
310 IF P=22 THENP=INT(RND(1)*9)+5:CALL&H33
320 IF (X=O)*(Y>P)*(K$=" ") THENFORA=1TOY-P:COLOR5:LOCATEX,Y-A:PRINT"▒▒":NEXT:PL
AY"+B2R0-B2"ELSE340
330 FORA=1TOY-P:LOCATEX,Y-A:PRINT"  ":NEXT:SC=SC+50:SWAPY,P
340 IF X<O+Z THENZ=0ELSEZ=1
350 COLOR6:LOCATEO1,P1:PRINTB$:LOCATEO,P:PRINTC$:O1=O:P1=P
360 COLORT:IF 1<>P-(INT(P/5)*5) THEN420
370 IF "◢"=SCRN$(O,P-2,1) THENLOCATEO,P-2:PRINTB$
380 IF (P<>6)*(0=INT(RND(1)*5)) THENLOCATEO,P-1:PRINT"YY":PLAY"C0+#F1":LOCATEO,P
-2:PRINTB$
390 IF (P=Y)*(1<R) THENIF X>O THEN480ELSE490
400 IF (O>R)*(Z=0) THENO=O-R:GOTO420
410 IF (O<38-R)*(Z=1) THENO=O+R
420 LOCATEO1,P1:PRINTB$:LOCATEO,P:PRINTV$:O1=O:P1=P
430 SWAPM$,N$:W=1:GOTO180
440 LOCATE29,2:PRINTUSING"#####";SC
450 Q=Q-1:LOCATE18,0:PRINTUSING"###";Q
460 IF ((X=O-1)+(X=O+1)+(X=O))*(Y=P)+(Q<1) THEN600ELSE180
470 '==== ﾀﾏ ｲﾄﾞｳ ====================
480 FORA=2TOX-O+1:CALL&HC25:LOCATEO+A,P+1:PRINT"●":LOCATEO+A,P+1:PRINT" ":NEXT:G
OTO500
490 FORA=1TOO-X:CALL&HC25:LOCATEO-A,P+1:PRINT"●":LOCATEO-A,P+1:PRINT" ":NEXT
500 CALL&HC40:L$=INKEY$:IF L$=" " THENCOLOR5:LOCATEX,Y-1:PRINT"ØMM■■■00■■■  ☆"EL
SE600
510 PLAY"+#C2+#E#F+#G#A+#B":LOCATEX,Y-1:PRINTB$:SC=SC+30-A:GOTO400
520 '==== ﾃｷ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ================
530 COLOR3:LOCATEX,Y+3:PRINT"|■■|■■♥":PLAY"+#G2+A3":LOCATEO,P:PRINTB$:LOCATEX,Y+
3:PRINT" ■■ ■■ "
540 IF (X=O)*(Y=P-5) THEN550ELSE200
550 SC=SC+100:FORA=0TO3:COLOR2:LOCATEO-1,P-2:PRINTV$
560 COLOR6:PLAY"#A":LOCATEO-1,P-2:PRINTC$:PLAY"+#B0":NEXT:LOCATEO-1,P-2:PRINTA$:
GOTO160
570 SC=SC+(300*T):PLAY"C2+D3C2+D3E2+E3":LOCATEX,Y-2:PRINTB$:COLOR3:LOCATEX+1,Y-2
:PRINT"♥"
580 IF T=5 THENLOCATEO,P:PRINTB$:GOTO120ELSE420
590 '---- ﾐｶﾀ ﾀﾞﾒｰｼﾞ & END ---------
600 FORA=1TO7:COLORA:LOCATEX,Y:PRINT"ØMM■■■**":PLAY"-B1C0-F1":LOCATEX,Y:PRINTB$:
NEXT:Q=150
610 K=K+4:IF K=25 THEN620ELSELOCATEK,2:PRINTB$:X=19:Y=2:GOTO180
620 COLOR7:LOCATE12,12:PRINT"** GAME  OVER **■"
630 LOCATE11,21:PRINT"[ HIT SPACE KEY! ]":PLAY"-C3B-C3B-C3BC7":IF SC>HS THENHS=S
C
640 S$=INKEY$:IF S$=" " THEN20ELSE640
650 '--- ｾﾂﾒｲ -----
660 COLOR6:PRINT"■========== ｶｲﾒﾙｽ   ｹﾞｰﾑ ｾﾂﾒｲ ==========":COLOR3:PRINT
670 PRINTTAB(12);"┌─       ┌─┐"
680 PRINTTAB(12);"|←|← ØMM - | |☆"
690 PRINTTAB(12);"└─   00    └─┘"
700 COLOR5:PRINTSTRING$(39,"─")
710 PRINT"* ﾂｷﾞﾉ ｼﾞｮｳﾀｲﾉﾄｷ ｽﾍﾟｰｽKEYﾃﾞ ｺｳｹﾞｷ ﾃﾞｷﾏｽ"
720 COLOR5:PRINTSTRING$(39,"─")
730 PRINT" ØMM      ☆ｽﾙﾒｲｶ ﾆ ｽﾙ |          ｽﾙﾒｲｶｦ"
740 PRINT" 00                  |  ◥T▔◥T▔    ﾀﾍﾞﾙ "
750 PRINT"◥T▔◥T▔        ◥T▔    |  ▲   ♥        "
760 PRINT" ♥   ♥   ─    ▲      |  JL       ☆      "
770 PRINT" ▼            JL     |  ØMM            ☆"
780 PRINT" JL          ";:COLOR7:PRINT"   +100";:COLOR5:PRINT" |  00     ";:COLOR7
:PRINT" +300*? "
790 COLOR5:PRINTSTRING$(39,"─")
800 COLOR4:PRINT"* ﾃｷﾉ ﾀﾏﾊ ｽﾍﾟｰｽKEY ﾃﾞ ﾖｹﾃｸﾀﾞｻｲ";:COLOR7:PRINT" +30-ｶｲﾒﾙｽ ﾄﾉ ｷｮ
ﾘ"
810 COLOR4:PRINT"* ｺｳｶﾁｭｳ ﾃｷｶﾞ ｳｴﾆｲﾙﾄｷ ｽﾍﾟｰｽKEYﾃﾞﾃｷﾄ      ｲﾚｶﾜﾚﾏｽ";:COLOR7:PRIN
T" +50"
820 COLOR4:PRINT"* ｼﾞｬﾝﾌﾟ";:COLOR7:PRINT"  +10"
830 COLOR4:PRINT"* 3ｶｲ ﾂｶﾏﾙｶ ﾀﾏﾆ ｱﾀﾙﾄ  GAME OVER ﾃﾞｽ"
840 PRINT"* 3ﾋﾞｷ ｽﾙﾒｲｶ ｦ ﾀﾍﾞﾙﾄ  1ﾒﾝ ｸﾘｱ"
850 COLOR7:PRINT
860 PRINT"======== [ HIT  SPACE  KEY! ] ========="
870 K$=INKEY$:IF K$=" " THENRETURNELSE870
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ユニークなゲームじゃないか。

編：おもしろいでしょ？　カイメルスってタイトルが，ひっくり返えるとスルメイカになって，つまりそれが，そのままゲーム・ストーリーになってるんです。

影：ウホッ，こりゃあたまげたイカの……。

ヤッホーッ，スキーは楽し！



by　増田純一

MZ-700

★毎日毎日すみません。うちの影がお世話になりまして。「こらあ！」(茨城県行方郡・VIFAM 12才)……【編：お世話どころかいい迷惑ですよ。なんとかしてください。影：いつも編がお世話になってます。ヨロシク！】

Fallmarks

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード MB ①

上尾のMZ-2000



このゲームは，画面の上のほうで左から右へと動いているマーク（このマークは，“♠♥◆♣”の中の一つのマークがたえず変化しているものです）をうまく操り，じゃま物などを避けながら，画面の下で動いている皿の上にのせるゲームです。

遊びかた

まず，画面の上で動いているマークは［SPACE］キーで落下しますので，そのマークを[4]と[6]のキーで上手に動かし，下の皿の上にのせてください（マークが落下している時に［SPACE］キーを押すと，マークはその場で停止します)。

ゲームをする時の細かいルールを**第1表**に書きます。

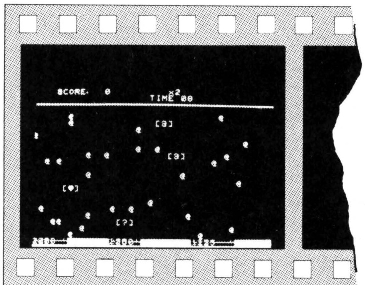
《第1表》ゲームのルール説明

ゲームをしているときのマークの種類
♠→皿にのったときのスコアは0倍プラス（いくらがんばっても1点も入らない）
♥→1倍プラス（つまり点数は変わらない）
◆→2倍プラス
♣→3倍プラス
点数は皿に書いてある数字です
〔2〕→動かしている途中この間を通ったらそのとき
(〔3〕)もらえるスコアはその2倍(3倍)になる
ゲームは，15秒でゲーム・オーバー，1度失敗しても，ゲーム・オーバー
○10000点以上にスコアがなると，ギブ・アップ
※注　皿にのるときに数字の上にのると，ゲーム・オーバーになってしまいます

CHECKER FLAG

編：ショート・プログラムですね。おもしろいですね。よかったですね。

Dr.D：春ですね。なんてシャレてる場合ではないわい。この作品はキャラは単純だが，ゲーム・アイデアがすばらしい。OK！



《写真1》実行画面

Fallmarksのプログラム・リスト

```
0 REM Fallmarks by MZ-2000 in Ageo.(T.O.)
1 GOSUB37:ZZ=1:TI$="000000":CURSOR4,0:PRINT"SCORE ";SC:CURSOR19,1:PRINT"TIME ":
FORK=0TO38:CURSORK,2:PRINT"-":CURSORK,24:PRINT"※";:NEXTK
2 M$="■└125──┘■■■■└200──┘■■■■└250─┘■■■■":M$=M$+M$:CURSOR10,2:PRINT"Push
Space key'":POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166 ⏎
3 FORI=0TO39:FORC=0TO3:CURSORI,3:PRINTCHR$(133+C):FORQ=0TO15:GETG$:IFG$=" "GOTO
5
4 NEXTQ:CURSORI,3:PRINT" ":NEXTC:GOSUB 17:NEXTI:GOTO 3
5 CURSOR10,2:PRINT"────────────────":CURSORINT(RND(1)*30),5:PRINT"[3]":CURSORIN
T(RND(1)*30),10:PRINT"[3]":CURSORINT(RND(1)*30),15:PRINT"[2]"
6 X=I:Y=3:TI$="000000":I$=CHARACTER$(X,Y):CURSORINT(RND(1)*30),20:PRINT"[?]"
7 FORJ=1TO30:CURSORINT(RND(1)*39),INT(RND(1)*19)+4:PRINT"@":NEXTJ
8 FORI=1TO40:CURSOR0,23:PRINTMID$(M$,I,39);:GOSUB 35
9 GETGE$:IFGE$="4"GOSUB 35:GOSUB 19:X=X-1:GOSUB 20
10 IFGE$="6"THENGOSUB 35:GOSUB 19:X=X+1:GOSUB 20
11 IFGE$=" "THENY=Y-1:IFY<4THENY=4
12 GOSUB 19:Y=Y+1:IG$=CHARACTER$(X,Y):IF(IG$<>CHR$(0))*(IG$<>I$)GOSUB 24
13 CURSOR24,1:PRINTRIGHT$(TI$,2):CURSOR11,0:PRINTSC:IFSC>10000THENCURSOR13,11:P
RINT"Give up !!":GOTO 28
14 IFRIGHT$(TI$,2)="15"GOTO 27
15 GOSUB 35:GOSUB 20:NEXTI
16 FORI=0TO39:GOTO 8
17 READMU$:IFMU$<>"x"THENMUSICMU$:RETURN
18 RESTORE:RETURN
19 CURSORX,Y:PRINT" ":GOSUB 17:RETURN
20 IFX<2THENX=2
21 IFX>38THENX=38
22 GOSUB 35:IFY=22GOTO 31
23 CURSORX,Y:PRINTI$:GOSUB 17:RETURN
24 IFCHARACTER$(X,Y)="2"THENZZ=2:MUSIC"-C+C":CURSOR22,0:PRINT"x2":RETURN
25 IFCHARACTER$(X,Y)="3"THENZZ=3:MUSIC"-C+C":CURSOR25,0:PRINT"x3":RETURN
26 IFCHARACTER$(X,Y)="?"GOTO1
27 FORC=0TO10:CURSORX,Y:PRINT"X":MUSIC"-C0":CURSORX,Y:PRINT"+":MUSIC"-D":NEXTC:
MUSIC"+B2+A+B+B+A+B+B+A+B+B+A+BBABBABBABBAB-B-A-B-B-A-B-B-A-B-B-A-BRA#AB3#A2B"
28 CURSOR8,12:PRINT"GAME OVER Try again ?":GETGE$:IFGE$="N"THENPOKE$952,166:END
29 IFGE$=""GOTO 28
30 RUN
31 IFCHARACTER$(X,Y+1)<>"-"GOTO 26
32 IFCHARACTER$(X-2,Y+1)="0"THENSC=SC+(200*ZZ*(ASC(I$)-133))
33 IFCHARACTER$(X-2,Y+1)="5"THENSC=SC+(250*ZZ*(ASC(I$)-133))
34 SC=SC+(125*ZZ*(ASC(I$)-133)):GOTO 1
35 FORK=0TO100:NEXTK:RETURN:REM [illegible] TIMER
36 DATA+C0,+D,+G,+A,+D,+E,+G,+C,+E,+G,+C,+F,+E,+D,+G,+B,+C,+A,+D,+E,+G,x
37 CONSOLEC40,N:GRAPH0:TEMPO7:RETURN
38 DATAB0,B,B,B,A,G,G,#F,E,E,G,B,+E,+E,+E,+E,+D,+C,+C,B,A,A,B,+C,B,+C,B,+D,+C,B
,B,A,G,G,#F,E,#F,#F,#F,#F,G,#F,E,G,B,+E,R,R,x
```

★提案‼編集長は長ったらしいので集長と呼ぼう。インディアンみたい‼(大分市・**北崎　匡14才**)……【**編**：マ編の編集長が集長ですからね。**影**：よし，我々は編集長を酋長と呼ぼう。いや臭長かな？／**編集長**：コラーッ／】

BIRDS WATCHING 2

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード MB②
中上 宣章



ストーリー＆内容

バードウォッチングにきたあなた。ところが鳥たちは，あなたの目の前で突然卵を産み始めた。たいへんだ落ちたら割れてしまう！そのうえ，鳥をねらってハンターが銃を撃ちはじめた。もうだめだ〜。

遊びかた

RUNすると，例によってタイトルと使うキーが表示され，好きなキーを押してスタートします。

画面上方を鳥が4羽往復しています。画面下方の上段にいるのがあなたで，その下にいるのがハンターです。

あなたは，4と6キーで左右に移動し，鳥の産む卵を受けてください。しかし，それだけではだめなのです。ハンターの撃つ弾から鳥を守ってやらなければいけません。そのために，あなたは『愛鳥バリア』を発生させる能力があるのです。ハンターの弾は，このバリアにあたると消滅します。バリアは，46と同時に5キーを押すことによってその方向へ手から斜めに発生します。もちろん左右同時に発生させることもできます。ただし，このバリアを使っている時は，あなたは移動できません。また，バリアを発生させている方の手で卵をうけることはできません。

鳥はハンターの弾やバリアに当たると死んでしまい，1羽でも死ぬとGAME OVERです。

1面は3分間で，その間に鳥を守りぬいた場合，クリアとなり面数×500点のボーナスが加算されます。卵を受けた時は50点加算されます。

プログラムについて

入力の際は，REM文を省いてAUTOコマンドで入力できるようにしてあります。

キー・スキャンは，マシン語サブ・ルーチンをPOKEに用意してUSRで呼んでいます

また，少しでもスピードをあげようと，プログラム中のゲーム・スタート時のキー入力(80行)以外は，IF命令を使わずに，すべてON命令で処理しました。

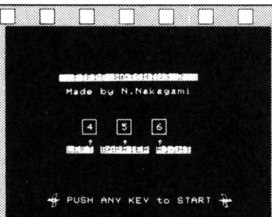
CHECKER FLAG

編：3月号の158ページに載った日本野鳥の会埼玉県支部で行なった「愛鳥週間ソフトコンテスト」用作品としてもいいテーマですね。

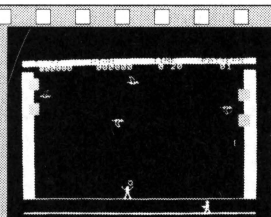
Dr.D：彼は前作のBIRDS WATCHINGに続く，登場だな。

影：プログラムの鳥(超)人な〜んちゃって。ハハハ。

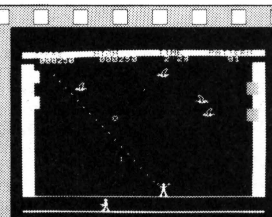
編集御一同：シラケッ（あっこれも鳥か)。



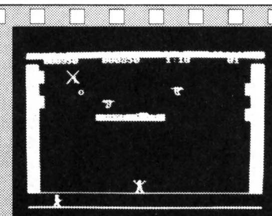
《写真1》タイトルおよびキー操作の説明



《写真2》卵を受けとめます



《写真3》エイッ!!バリアだ



《写真4》ゲーム・オーバー

★MSXを持つ友達はJRの僕に「黄金の墓ある？ミステリーハウスある？(どちらも32K)」といばる。彼は自分のMSXが16Kであることに気づいていない。(岐阜県郡上郡・**滝日伴則12才**)…【**影**：アハハおもしろいね。**編**：でも，このコーナーを見て気付いたりして。今で3ドッキン！……これまたおもしろいね。】

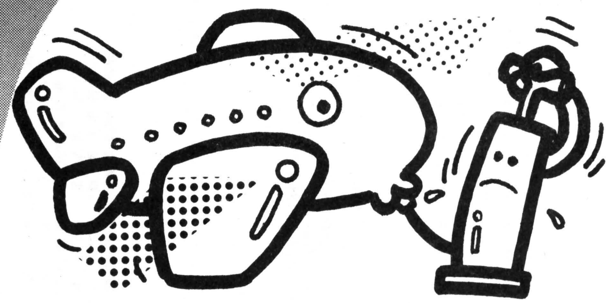
BIRDS WATCHING2のプログラム・リスト

```
5 REM  ###TITLE###
10 CONSOLE C40,S2,24,N:GRAPH I1,C,O1:TEMPO 7:HS=0:P=0:GOSUB 560
20 H=1:Y=1:S=0:PA=1:CURSOR 10,5:PRINT " BIRDS WATCHING 2 ":PRINT
30 PRINTTAB(11);"Made by N.Nakagami":PRINT:PRINT:PRINT:MUSIC "+A9"
40 PRINT TAB(13);"┌┐   ┌┐   ┌┐":PRINT TAB(13);"|4|  |5|  |6|"
50 PRINT TAB(13);"└┘   └┘   └┘":MUSIC "+BR5":PRINT TAB(14);"↑    ↑    ↑"
60 PRINT TAB(11);"LEFT BARRIER RIGHT":CURSOR11,22:PRINT"PUSH ANY KEY to START"
70 POKE 3863,100:POKE 3866,50:FOR I=0 TO 1:POSITION I*200+64,172
80 PATTERN-16,BI$(I,P):NEXT I:GET A$:IF A$="" THEN P=1-P:USR(3860):GOTO 70
90 FOR I=0 TO 3:B(I)=1-I*2+INT(I/2)*4:NEXT I:GOSUB 480:H=1:Y=1:TY=0:YY=0
100 MUSIC"+C2+D2+E7+G4+F4+E4+D2+E2+D3+C5":TI$="000000"
105 REM###MAIN###
110 GOSUB 330:POSITION HX,179:PATTERN-16,NU$:H=INT(RND(1)*3-1)
120 HX=HX-8*((H<0)*(HX>16)-(H>0)*(HX<272)):POSITION HX,179:PATTERN-16,H$(H+1)
130 ON -(TY>1)-(H<>0) GOTO 140,140:TY=21:TX=HX/8+1
140 ON -(TY<2) GOTO 170:CURSOR TX,TY:PRINT" ":TY=TY-1:Z$=CHARACTER$(TX,TY)
150 ON -(TY<2) GOTO 170:CURSOR TX,TY:PRINT"|":ON -(Z$=".") GOTO 160:GOTO 170
160 CURSOR TX,TY:PRINT"*":MUSIC"DOCO":CURSOR TX,TY:PRINT" ":TY=0
170 FORI=0 TO3:POSITION X(I),I*16+24:PATTERN-16,NU$
180 X(I)=X(I)+B(I)*4*INT(I/2+1.5):POSITION X(I),I*16+24
190 FOR J=0 TO 1-(ABS(I-8)=4):Z$=CHARACTER$(INT(X(I)/8)+J,I*2+4)
200 ON -(Z$="|")-(Z$=".") GOTO 300,300:NEXT J
210 PATTERN-16,BI$((B(I)+1)/2,P):B(I)=B(I)+B(I)*2*((X(I)=16)+(X(I)=280)):NEXTI
220 T$=" ":ON (K(1)=2)*((K(0)=1)+(K(2)=4)*2) GOSUB 410,440,470
230 ON -(YY>1) GOTO 240:R=INT(RND(1)*4):XX=INT(X(R)/8)+1:YY=R*2+3
240 CURSOR XX,YY:PRINT " ":YY=YY+1:ON -(YY<22) GOTO 250:YY=0:GOTO 260
250 CURSOR XX,YY:PRINT "o"
260 CURSOR 23,1:PRINT MID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2):P=1-P
270 ON -(TI$>"000259") GOTO 280:GOTO 110
280 GRAPH C:PRINT CHR$(6):CURSOR 12,10:PRINT "CONGRATULATIONS":CURSOR 13,14
290 PRINT "BONUS";500*PA:S=S+500:PA=PA+1:MUSIC "+BORO+BR+B9":GOTO 90
300 LINE X(I),I*16+24,X(I)+16,I*16+40:LINE X(I),I*16+40,X(I)+16,I*16+24
310 MUSIC "+CO+A":CURSOR 12,10:PRINT " GAME OVER ":IF S>HS THEN HS=S:GOSUB 530
320 MUSIC "+C+A+C+A+C+A+B7":PRINT CHR$(6):GRAPH I1,C,O1:MUSIC "R5":GOTO 780
325 REM###KEYIN###
330 USR($FFB0):FOR I=0 TO 2:K(I)=PEEK(65506+I):NEXT I:K=K(0)+K(1)+K(2):T$="."
340 POSITION MX,160:PATTERN -16,NU$:ON K GOSUB 390,370,410,400,370,440,470
350 POSITION MX,160:PATTERN -16,Y$(Y):Z1$=CHARACTER$(MX/8,20)
360 Z2$=CHARACTER$(MX/8+1,20):ON ABS(-(Z1$="o")-(Z2$="o")) GOTO 380
370 Y=1:RETURN
380 S=S+50:MUSIC "BORO":GOSUB 550:CURSOR XX,YY:PRINT " ":YY=0:RETURN
390 MX=MX+(MX>16)*8:Y=0:RETURN
400 MX=MX-(MX<280)*8:Y=2:RETURN
410 Y=1:X=MX/8:ON -(X<20) GOTO 430:FOR B=20 TO 3 STEP -1
420 CURSOR X+B-20,B:PRINT T$:NEXT B:RETURN
430 FOR B=X TO 3 STEP -1:CURSOR B,B-X+20:PRINT T$:NEXT B:RETURN
440 Y=1:X=MX/8:ON -(X>16) GOTO 460:FOR B=20 TO 3 STEP -1
450 CURSOR X-B+21,B:PRINT T$:NEXT B:RETURN
460 FOR B=X+1 TO 35:CURSOR B,X-B+21:PRINT T$:NEXT B:RETURN
470 GOSUB 410:GOSUB 440:RETURN
475 REM###DISP###
480 CURSOR 0,0:PRINT" SCORE      HIGH      TIME    PATTERN  ":GRAPH I1,C,O1
490 PRINT CHR$(6):FORI=2 TO21:CURSOR 0,I:PRINT " ";TAB(37);" ":NEXT I
500 FORI=0 TO1:CURSOR 1,I*4+3:PRINT"▒0⇔▒":CURSOR 36,I*4+5:PRINT"▒0⇔▒"
510 NEXT I:CURSOR 0,24:PRINTSTRING$("—",39);:CURSOR 0,22:PRINTSTRING$("‾",39)
520 CURSOR 23,1:PRINT "0:00":FORI=0 TO3:X(I)=(I-INT(I/2)*2)*264+16:NEXT I
530 CURSOR 13,1:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(HS),6):CURSOR 23,1:MX=144
540 CURSOR 33,1:PRINT RIGHT$("0"+STR$(PA),2):HX=INT(RND(1)*33)*8+16
550 CURSOR 3,1:PRINT RIGHT$("00000"+STR$(S),6):MUSIC "+B1":RETURN
555 REM###DATA###
560 DIM BI$(1,1),H$(2),Y$(2),K(2),X(3),B(3)
570 RESTORE 620:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:BI$(I,J)="":FOR K=0 TO 31:READ A
580 BI$(I,J)=BI$(I,J)+CHR$(A):NEXT K:NEXT J:NEXT I:NU$=STRING$(CHR$(0),32)
590 FORI=0 TO2:H$(I)="":FORJ=0 TO31:READ A:H$(I)=H$(I)+CHR$(A):NEXT J:NEXT I
600 FORI=0 TO2:Y$(I)="":FORJ=0 TO31:READ A:Y$(I)=Y$(I)+CHR$(A):NEXT J:NEXT I
610 FORI=0 TO49:READ A:POKE 65456+I,A:NEXT I:RETURN
620 DATA 0,0,1,2,2,2,50,110,254,7,0,0,0,0,0,56,200,16,16,32,32,64,127,120
630 DATA 224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,51,110,254,6,1,1,2,2,4,7,0,0,0,0,0
640 DATA 224,127,112,32,32,32,32,32,64,128,28,19,8,8,4,4,2,254,30,7,0,0,0
650 DATA 0,0,0,0,0,128,64,64,64,76,118,127,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,254
660 DATA 14,4,4,4,4,4,2,1,0,0,0,0,0,204,118,127,96,128,128,64,64,96,224
670 DATA 1,7,2,3,1,3,7,251,27,27,3,7,6,6,12,28,128,192,192,128,128,192,192,192
680 DATA 192,192,0,64,96,96,48,112,0,0,1,3,3,1,7,7,3,3,6,6,6,12,12,28,16,16
690 DATA 144,208,208,176,192,192,192,192,96,96,96,48,48,56,1,3,3,1,1,3,3,3,3,3
700 DATA 0,2,6,6,12,14,128,224,64,192,128,192,224,223,216,216,192,224,96,96,48
710 DATA 56,1,3,7,3,33,255,3,3,3,3,3,7,6,6,12,28,128,192,192,128,128,192,192
720 DATA 192,192,192,0,64,96,96,48,112,65,195,35,17,15,3,3,3,3,3,6,6,6,12,12
730 DATA 28,130,195,196,136,240,192,192,192,192,192,96,96,96,48,48,56,1,3,3,1
740 DATA 1,3,3,3,3,3,0,2,6,6,12,14,128,192,224,192,132,255,192,192,192,192,192
750 DATA 224,96,96,48,56,33,226,255,54,0,35,54,0,35,54,0,14,18,219,232,230,240
760 DATA 177,211,232,219,234,203,103,32,5,33,226,255,54,1,203,111,32,5,33,227
770 DATA 255,54,2,203,119,32,5,33,228,255,54,4,201
775 REM###OVER###
780 CURSOR 10,10:PRINT"Play again ? (Y/N)":MUSIC"RO":GETA$:CURSOR 10,10
790 PRINTSPACE$(19):ON-(A$="Y") GOTO20:ON-(A$<>"N") GOTO780:CONSOLE SO,24:END
```


★お母さんがベーマガを読んだらしく,「そんなことしてると影さんになってしまうよ」と言われた。(埼玉県川越市・**村越潤一13才**)…【**影**：年上の女にモテるんだよね。ボク♥♥。**つぐ美**：私,帰らせていただきます!】

AIRPLANE

エントリーコード MB③
加藤　健吾



STORY

銀河系のはるかかなた，デルタ軍の基地へ，あなたは核を破壊すべく乗り込むのだが，真正面から突入したのではすぐに撃破されてしまう。

そこで，敵の攻撃が一番少ない第6防衛線を，突破するのだが……

ゲームの進行

自機は④⑥で左右，⑧②で上下に動きます。自機は画面に表示される時，地上に写る自機の影と，空中に飛んでいる自機と二つ表示されるので，自機の飛行している高度は，影と自機とがどのくらい離れているかで判断してください。敵は地上にある障害物(**第1図**)です。フェンスは高空飛行，ソーラ・ボードは下をくぐるかよけて，宇宙機雷も高空飛行でよけられます。通路は，狭くなったり二つにわかれたりします。300カウンタ飛行すると，1面クリアで1000ポイントもらえます。1万点で自機が1機もらえます。高空飛行のほうが，高得点をとれます。

プログラム

BASIC＋マシン語(スクロール)で成り立っています。

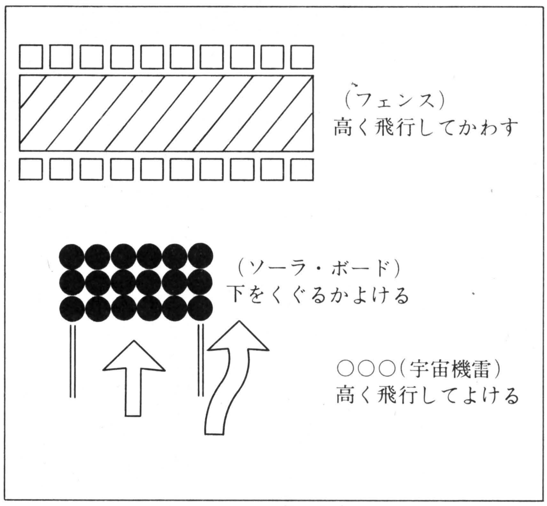
CHECKER FLAG

Dr.D：テキスト画面をスクロールさせて，スピード・アップしてるな。

影：グラフィックのほうがきれいなのに！

Dr.D：しかし，スピードが8倍遅くなる。

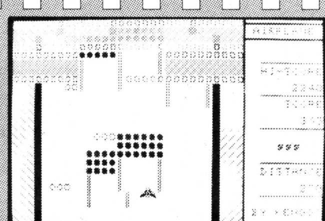
影：両立できないかな？



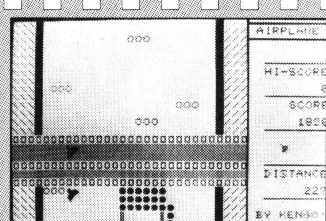
《第1図》障害物およびゲーム進行



《写真1》タイトル画面



《写真2》ソーラ・ボードをくぐります



《写真3》フェンスと宇宙機雷は高空飛行でかわします

MZ-80B/2000

★59年春，転勤せず！あと1.5年は見込なし。生徒をいじめてすごす決心。(山形県新庄市・FP改めFM暴力教師)……【**編**：ふふ，また来たよ！**影**：おもろい先生だ。そのうちに生徒も影響を受けて手紙でも来るかな？】

AIRPLANEのプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM   AIRPLANE
30 REM
40 REM Copy right(C) 1984
50 REM                       by KENGO!
60 REM
61 N$="???"
65 DIM PL$(4),PK$(3),H$(3):H$(1)="\\\■                    ■///"
66 H$(2)="\\\\\\\\\\■          ■//////////"
67 H$(3)="\\\\\■      ■/\■      ■//////"
68 P$=CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4):H1$=CHR$(1)+P$+P$:H2$="‖      ‖"
69 TR$="●●●●●●"+H1$+"●●●●●●"+H1$+"●●●●●●"+H1$+H2$+H1$+H2$+H1$+H2$+H1$+H2$
70 CONSOLEC40,S0,24,R:GRAPHI1,01,C:TEMPO7:GOSUB9000
80 GOSUB 8600
100 SC=0:PL=3:PF=0
105 DI=300
110 X=14:Y=18:AP=1:D1=0:HH=1
120 PRINTCHR$(6):GRAPHC:CURSOR30,0:PRINT"──────────":CURSOR30,1:PRINT" AIRPLANE":CURSOR30,2:PRINT"──────────":FORI=5TO21STEP4:CURSOR32,I:PRINT"────────":NEXT
130 CURSOR39-LEN(STR$(HS)),8:PRINTHS:CURSOR 32,6:PRINT"HI-SCORE":CURSOR35,10:PRINT"SCORE":CURSOR39-LEN(STR$(SC)),12:PRINTSC
140 FORI=0TOPL-1:POSITION(I+34)*8,120:PATTERN-8,PP$:NEXT
150 CURSOR32,18:PRINT"DISTANCE":CURSOR36,20:PRINTSTRING$(" ",3-LEN(STR$(DI)));DI
160 CURSOR31,23:PRINT"BY KENGO!";
170 LINE239,0,239,199:LINE240,0,240,199
180 FORI=0TO24:CURSOR0,I:PRINTH$(1);:NEXT
185 FORI=199TO160STEP-1:POSITIONX*8,I:PATTERN-16,PL$(1):NEXT
190 FORI=160TO144STEP-1:POSITIONX*8,160:PATTERN-16,PK$(1):POSITIONX*8,I:PATTERN-16,PL$(1):NEXT
200 POSITIONX*8,160:PATTERN-16,PK$(1):CURSOR12,10:PRINT"READY!":MUSIC"C7R3F3EDCR5C7R3C3DEFG5":CURSOR12,10:PRINT"      "
210 REM──────────────
220 USR(1140):GETA$:AP=1:MUSICMID$(" E C-B-G-E-C",(Y-15)*2+1,2)+"0":SC=SC+(21-Y)*5
230 IF A$="4" THEN AP=2:POSITIONX*8+8,Y*8:PATTERN-16,CL$:POSITIONX*8+8,160:PATTERN-16,CL$:X=X-1
240 IF A$="6" THEN AP=3:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$:POSITIONX*8,160:PATTERN-16,CL$:X=X+1
250 IF(A$="8")*(Y>15)THEN POSITIONX*8,Y*8+8:PATTERN-8,CL$:Y=Y-1
260 IF(A$="2")*(Y<20)THEN POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,CL$:Y=Y+1
270 POSITIONX*8,160:PATTERN-16,PK$(AP):POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,PL$(AP)
280 D1=D1+1:IFD1>30THEND1=0:HH=INT(RND(1)*3)+1
290 USR($A000):CURSOR0,0:PRINTH$(HH):USR($A000):CURSOR0,0:PRINTH$(HH)
300 IFRND(1)>.80THENCURSORINT(RND(1)*17)+4,0:PRINT TR$
310 IF RND(1)>.7THENCURSORINT(RND(1)*22)+4,0:PRINT"ooo"
320 IFRND(1)>.97THENCURSOR0,0:PRINTSTRING$("□",30):CURSOR0,1:PRINTSTRING$("※",30):CURSOR0,2:PRINTSTRING$("※",30):CURSOR0,3:PRINTSTRING$("□",30)
330 A1$=CHARACTER$(X,Y):A2$=CHARACTER$(X+1,Y)
340 IF(A1$="■")+(A2$="■")+(A1$="\")+(A1$="/")+(A2$="\")+(A2$="/") THEN 500
350 IF((A1$="※")+(A2$="※")+(A1$="□")+(A2$="□")+(A1$="※")+(A2$="※")+(A1$="‖")+(A2$="‖")+(A1$="o")+(A2$="o"))*(Y>17)THEN500
360 IF((A1$="●")+(A2$="●"))*(Y<18)THEN500
370 DI=DI-1:IFDI<0THEN400
380 CURSOR39-LEN(STR$(SC)),12:PRINTSC:CURSOR36,20:PRINTSTRING$(" ",3-LEN(STR$(DI)));DI
385 IF(SC=>10000)*(PF=0)THENPF=1:PL=PL+1:MUSIC"+CRDRERFRGR":FORI=0TOPL-1:POSITION272+I*8,120:PATTERN-8,PP$:NEXT
390 GOTO 220
399 REM──────────────
400 MUSIC"+G3+F+E+D+C+G+F+E+D+C+F+B5"
410 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$+CL$:POSITIONX*8,160:PATTERN-16,CL$+CL$:POSITION112,160:PATTERN-16,PK$(1)
420 FORI=120TO160:USR($A000):CURSOR0,0:PRINTH$(2):POSITION112,I:PATTERN-16,PL$(1):NEXT
430 MUSIC"R9R":CURSOR10,10:PRINT"BONUS POINT":SC=SC+1000:MUSIC"DO#DR1DO#DR1DO#DR9R":GOTO 105
499 REM──────────────
500 MUSIC"-EO-D-E-D-E-D-E-D-E-D-E-D"
510 FORJ=Y*8TO199STEP4:FORI=1TO4:POSITIONX*8,J+I-1:PATTERN-16,PL$(I):NEXTI,J
520 PL=PL-1:IFPL<1THEN 8500
530 GOTO 110
8499 REM──────────────
8500 MUSIC"R9RR":PRINTCHR$(6);:GRAPHC
8510 FORI=1TO9:CURSOR15+I,10:PRINTMID$("GAME OVER",I,1):MUSIC"R1":NEXT
8515 MUSIC"R9RR":IFHS>SCTHEN80
8516 HS=SC:PRINTCHR$(6):CURSOR16,7:PRINT"HIGH SCORE"
8520 X=17:AR=1:HN$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ,.!":N$=""
8530 CURSOR16,15:PRINT"┌┐┌┐┌┐":CURSOR16,16:PRINT"| || || |":CURSOR16,17:PRINT"└┘└┘└┘"
8540 USR(1140):GETA$
8550 IFA$="4"THENAR=AR-1:IFAR<1THENAR=30
8560 IFA$="6"THEN AR=AR-1:IFAR<1THENAR=30
8570 CURSORX,16:PRINTMID$(HN$,AR,1):MUSIC"R3"
8580 IFA$=" "THENN$=N$+MID$(HN$,AR,1):X=X+3:AR=1:MUSIC"C3#CD#DE#EF#FG":IFX>23THENMUSIC"R9RR":GOTO80
8590 GOTO 8540
8599 REM──────────────
8600 PRINTCHR$(6):GRAPHC
8610 CURSOR0,7:PRINT"■■■ ■■ ■■■  ■■■ ■   ■■ ■■ ■ ■■■"
8611 CURSOR0,8:PRINT"■ ■ ■  ■ ■  ■ ■ ■  ■ ■ ■■■ ■  "
8612 CURSOR0,9:PRINT"■ ■ ■  ■ ■  ■ ■ ■  ■ ■ ■■■ ■  "
8613 CURSOR0,10:PRINT"■■■ ■  ■■   ■■■ ■  ■■■ ■ ■■ ■■ "
8614 CURSOR0,11:PRINT"■ ■ ■  ■ ■  ■   ■  ■ ■ ■ ■■ ■  "
8615 CURSOR0,12:PRINT"■ ■ ■■ ■ ■  ■   ■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■"
8620 CURSOR15,20:PRINT"HIT CR KEY"
8621 CURSOR 10,15:PRINT"HI-SCORE";SPACE$(6-LEN(STR$(HS)));HS;" NAME:";N$
8630 FORI=1TO4:POSITION208,156:PATTERN-16,PL$(I):NEXT
8640 GETA$:IFA$=CHR$(13)THENRETURN
8650 GOTO 8630
8999 REM──────────────
9000 RESTORE 9900
9010 LIMIT$9FFF:FORI=0TO68:READA:POKEI+40960,A:NEXT
9020 FORI=0TO3:READA:POKE1140+I,A:NEXT
9030 FORJ=1TO4:FORI=1TO32:READY:PL$(J)=PL$(J)+CHR$(Y):NEXTI,J
9040 FORJ=1TO3:FORI=1TO32:READY:PK$(J)=PK$(J)+CHR$(Y):NEXTI,J
9050 FORI=1TO8:READY:PP$=PP$+CHR$(Y):NEXT
9060 CL$=STRING$(CHR$(0),16):RETURN
9900 DATA 219,232,203,255,211,232,33,231,211,183,213,17,50,0,237,82,209,17,221,211,6,24
9910 DATA 221,33,10,0,253,33,30,0,167,197,253,229,193,237,184,221,229,193,237,66,235,237
9920 DATA 66,235,193,16,238,98,107,27,175,119,253,229,193,11,237,184,201,119,253,229,193,11,237,184,201
9930 DATA 175,195,1,9
10000 DATA 0,0,0,1,2,2,7,30,37,93,127,248,231,128,0,0,0,0,0,128,64,64,224,120,164,186,254,31,231,1,0,0
10010 DATA 0,0,24,60,55,25,11,14,23,22,23,27,14,12,4,0,0,0,0,240,28,238,248,176,64,128,0,0,0,0,0,0
10020 DATA 0,0,0,15,56,119,31,13,2,1,0,0,0,0,0,0,0,24,60,236,152,208,112,232,104,232,216,112,48,32,0
10030 DATA 0,0,0,0,0,128,231,248,127,93,37,30,7,2,2,1,0,0,0,0,0,1,231,31,254,186,164,120,224,64,64,128
10040 DATA 0,0,0,1,3,3,7,31,63,127,127,255,231,128,0,0,0,0,0,128,192,192,224,248,252,254,254,255,231,1,0,0
10050 DATA 0,0,24,60,63,31,15,15,31,31,31,31,14,12,4,0,0,0,0,240,252,254,248,240,192,128,0,0,0,0,0,0
10060 DATA 0,0,0,15,63,127,31,15,3,1,0,0,0,0,0,0,0,24,60,252,248,240,240,248,248,248,248,112,48,32,0
10070 DATA 128,64,63,50,46,45,56,36
```

★ビー玉を持って大あくびしたら思わず飲み込んでしまった。（神奈川県横浜市・**小出銀平12才**）……【**編**：私も5円玉を飲んだことがあるんです。**影**：でてきたの？**編**：もちろん！**影**：これがホントの開運の5円だね！】

TANK GAME 3

エントリーコード M22①

百瀬孝彦・伊丹　護・北口欣均

とうとう，あなたは戦争に勝ちました。が，国に帰る途中で敵と間違えられ，味方が攻撃してきました。さあ，あなたはどこまで進めるでしょうか！



遊びかた

4，6，8キーでタンクを操り，湖や地雷やタマをよけてください。たまに♣が出てくるので，タンクの前方で取ってください。取るとBONUSが入り，音楽が流れます。

このゲームは音楽に力を入れているので，ぜひ聞いてみてください。

参考にしたもの

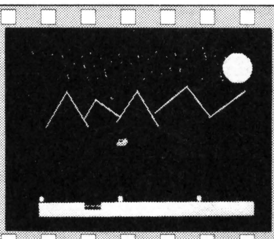
BASICマガジン
「タンク・ゲーム」
「フォルクスワーゲンの旅」

KONAMI
「ロックンロープ」

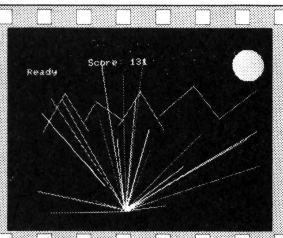
IREM
「ムーン・パトロール」

TANK GAME 3のプログラム・リスト

```
10 LIMIT $A000:RESTORE:FOR I=0 TO 37:READ A:POKE I+40960,A:NEXT
20 FOR I=0 TO 3:READ A:POKE I+1140,A:NEXT
30 DIM M$(32):FOR I=1 TO 32:READ M$(I):NEXT
40 DATA 219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
50 DATA 214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
60 DATA 175,195,1,9
70 DATA CO,E,G,A,G,A,G,E,F,A,+C,+D,+C,+D,+C
80 DATA A,B,B,A,G,B,B,A,G,+C,+C,B,A,G,F,E,D
90 T$=CHR$(0)+CHR$(31)+CHR$(16)+CHR$(16)+"ﾌｪｺﾌ"+CHR$(0)+"ﾀ~ﾛﾓｬT"
100 C$=STRING$(CHR$(0),16)
110 CONSOLE C40,GN,N:CCOLOR 7:COLOR@ 3,07,WO:TEMPO 7:X=3:Y=20:L=0:Z=0:S=0:Q=0
120 LINE 20,90,50,50,80,90:LINE 120,85,150,50,180,90:LINE 75,80,90,60,125,80
130 LINE 175,75,220,45,250,78:LINE 250,80,300,50
140 FOR I=1 TO 39:CURSOR I,22:PRINT"■";:CURSOR I,23:PRINT"■";:NEXT
150 FOR I=1 TO 13:FOR C=1 TO 7:SET[C] INT(RND(1)*310),INT(RND(1)*40):NEXT C,I
160 CIRCLE[6] 290,24,20:PAINT[6] 290,24:MUSIC "C3R2C3R2#G#GRFRR8C3R2C3R2G3GEF"
170 H=X:V=Y:GET A$:USR(1140):IF (A$="6")*(X<15) THEN X=X+1
180 L=L-1:IF A$="" THEN L=0:D=1
190 IF (A$="4")*(X>3) THEN X=X-1
200 IF (A$="8")*(L>6) THEN D=-1:P=0
210 IF L<6 THEN D=1
220 IF P=0 THEN Y=Y+D
230 CURSOR 39,22:PRINT "■";:CURSOR 39,23:PRINT "■";
240 IF RND(1)>.9 THEN CURSOR 36,22:PRINT "~~~";
250 IF RND(1)<.01 THEN B=INT(RND(1)*9+12):CURSOR 38,B:PRINT "♣";
260 IF RND(1)<S/1500 THEN CURSOR 38,RND(1)*9+12:PRINT "●●";
270 IF Z=14 THEN Z=0:IF CHARACTER$(35,22)<>"~" THEN CURSOR 35,21:PRINT"●";
280 POSITION H*8,V*8:PATTERN -8,C$:POSITION X*8,Y*8:PATTERN[4] -8,T$
290 USR($A000):Z=Z+1:P=0:Q=Q+1:IF Q=33 THEN Q=1
300 IF (CHARACTER$(X,Y+1)="■")+(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■") THEN L=15:P=1
310 IF (CHARACTER$(X,Y)="●")+(CHARACTER$(X+1,Y)="●") THEN 370
320 IF CHARACTER$(X+1,Y)="♣" GOSUB 350
330 IF Y=22 THEN MUSIC "A2#GG#DD#CCR9":GOTO 390
340 MUSIC M$(Q):S=S+1:GOTO 170
350 FOR C=1 TO 7:CCOLOR C:MUSIC "R7":NEXT:S=S+30:MUSIC "C5DE8D5CRCDEDCDD9RO"
360 CURSOR X+1,B:PRINT " ":RETURN
370 FOR I=0 TO 3:FOR C=1 TO 7:MUSIC "+#GO"
380 LINE[C] X*8+6,Y*8+6,INT(RND(1)*320),INT(RND(1)*180):NEXT C,I:PRINT CHR$(6)
390 MUSIC "C3EGECRBR+C8":CURSOR 10,2:PRINT "Score:";S
```



《写真1》こうするとボーナスが入ります



《写真2》ああ，失敗!!

CHECKER FLAG

編：ゲームに必要な要素とは？
Dr.D：スピード，ストーリー，グラフィック，それに音楽かな。
編：最近はグラフィックにこってるけど，ミュージックが今一歩というのが多いですね。
影：なるほど，それでこの作品はミュージックがおもしろい！といいいたいわけだ。

★家出する子供に買ってやるパソコン“子戻る”(コモドール)。(兵庫県川西市・**片山優陽14才**)……【**編**：字がヘタな子に太書きのビック！**影**：なんのこっちゃ!!**編**：ほらビックとビックをシャレて！**影**：なんのこっちゃ!?】

まみさん SOS

エントリーコード M22②

ウィングマン



プロローグ

ある水曜日の夜のことでした。茉美さん(小山茉美)はオール・ナイトの打ち合わせをすべく，ニッポン放送に行きました。

打ち合わせが終わって，会議室から出てみると，外にはドクーガのスナイパーがうじゃうじゃいたのです。あっという間に茉美さんとスタッフは連れ去られてしまいました。これでは木曜の午前3時から放送される“小山茉美のオールナイトニッポンＪＪミュージック„が放送できない。

そこであなたは，ニッポン放送の地下にとらえられている茉美さんたちを助けるべく立ちあがったのです。

ゲームの説明

1階から3階までを移動しながら，相手にダメージを与えてマヒさせ，鍵や番号を聞き出して，1階にもどってとじこめられている茉美さんたちを助けるというゲームです。

ゲームのやりかた

[2],[4],[6],[8]で,下,左,右,上に移動し,[スペース],[X]，[Z]で3種類の武器を使い，相手をマヒさせて，その上に乗り，鍵をとるなどして鍵と番号を聞き出し，そのあと1階にもどると1面クリアです。

階の移動のしかたは，最初に出た(自分が)ところに行って，[7]，[1]を押すと上，下に移動できます。

読者の方へ

私のプログラムはマルチ・ステートメントが多すぎる！という文句が多いということですが，これはスピード・アップのためと，リストを短くするためにこうしたのです。がまんして入力してください。

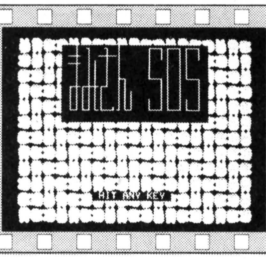
あと，ゲーム中に[+]や[−]を押すとエラーが出ます。

CHFCKER FLAG

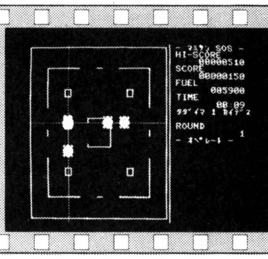
編：Dr.，長いプログラムを入力するのに，なんかよい方法は？

Dr.D：まず，コピーを2枚とる。1行入れるごとに，マーカーでぬる。入れたら，セーブする。デバッグは2枚目を使い，1行ごとにマーカーでチェックする。

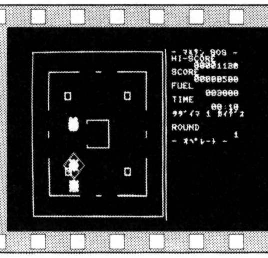
影：みんな，がんばろうぜ！



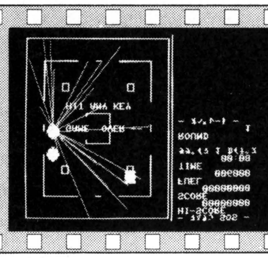
《写真1》タイトル画面



《写真2》エイッ!! 第一の武器発射!!



《写真3》相手がマヒしているうちに進め!!



《写真4》ゲーム・オーバー

★影さんを置くとパスと言います。この意味わかるかな？（神奈川県川崎市・武井一雄16才）……【影：そ，そういえば，原稿が私の手に渡ることなくパスしていくというのと同じことかな？一同：せーかい!!影：そーかい!!】

まみさんSOSのプログラム・リスト

```
10 CONSOLEC40,GN,SO,24:OUT@$F5,13:OUT@$F6,7:OUT@$F4,0:GRAPHI1CI2CI3C:TEMPO7
20 DIMP$(3),TP$(2),X(2,2),Y(2,2),A(2,2),B(2,2),A$(19):GOSUB9000:GOSUB7000
30 SC=0:FU=6000:TI$="000000":KS=0:RO=1
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:X(J,I)=0:Y(J,I)=0:A(J,I)=0:B(J,I)=0:NEXTJ,I:TK=INT(RND(1
)*3):KK=INT(RND(1)*3):TI=INT(RND(1)*3):II=INT(RND(1)*3):BA$=""
50 PRINTCHR$(6);:GRAPHI1,C,I2,C,I3,C:ONKS+1GOSUB8000,8200,8400:FORI=1TO3STEP2:O
UT@$F7,I:LINE200,0,200,199:NEXT:CURSOR26,0:PRINT"- ﾏﾐｻﾝ SOS -":CURSOR26,1
60 PRINT"HI-SCORE":CURSOR30,2:PRINTRIGHT$("00000000"+STR$(HI),8):CURSOR26,3:PRI
NT"SCORE":CURSOR26,5:PRINT"FUEL":CURSOR26,7:PRINT"TIME":CURSOR26,9
70 PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ";KS+1;" ｶｲﾃﾞｽ":CURSOR26,11:PRINT"ROUND":CURSOR36,12:PRINTRO:CURS
OR26,13:PRINT"- ｵﾍﾟﾚｰﾄ -":M$="C4E1DEDEDG4B1ABABA"
75 CURSOR30,4:PRINTRIGHT$("00000000"+STR$(SC),8):CURSOR32,6:PRINTRIGHT$("000000
"+STR$(FU),6):CURSOR33,8:PRINTMID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2)
80 CURSOR12,12:USR($AF70,P$(PA)):X=12:Y=12:MUSICM$+M$+"+C7R9"
90 REM
100 CURSORX,Y:USR($AF70,C$):XX=0:YY=0:POKE$952,0:GETG$:POKE$952,166:ONVAL(G$)+1
GOTO160,150,110,160,120,160,130,150,140,160
110 PX=0:PY=2:XP=1:YP=0:XX=0:YY=1:PA=1:GOTO160
120 PX=-1:PY=0:XP=0:YP=1:XX=-1:YY=0:PA=3:GOTO160
130 PX=2:PY=0:XP=0:YP=1:XX=1:YY=0:PA=2:GOTO160
140 PX=0:PY=-1:XP=1:YP=0:XX=0:YY=-1:PA=0:GOTO160
150 IF(FU>=500)*(X=12)*(Y=12)THENIF((G$="1")*(KS=0)=0)*((G$="7")*(KS=2)=0)THENK
S=KS-(G$="7")+(G$="1"):GOSUB3000:GOTO50
160 C1$=CHARACTER$(X+PX,Y+PY):C2$=CHARACTER$(X+PX+XP,Y+PY+YP):IF(C1$=" ")*(C2$=
" ")THENX=X+XX:Y=Y+YY
170 CURSORX,Y:USR($AF70,P$(PA)):IF(TK=-1)*(KK=-1)*(KS=0)*(X=12)*(Y=12)THEN2000
175 IFTI$="000800"THENCURSOR6,10:PRINT"TIME OVER !":MUSIC"A0R9R9":GOTO5000
180 IF(G$=" ")*(FU>=50)GOSUB1000
190 IF(G$="Z")*(FU>=200)GOSUB1300
200 IF(G$="X")*(FU>=3000)GOSUB1600
210 FORI=0TO2:IFX(KS,I)=0THENX(KS,I)=INT(RND(1)*11)*2+1:Y(KS,I)=INT(RND(1)*11)*
2+1:A(KS,I)=0:B(KS,I)=0
220 CURSORX(KS,I),Y(KS,I):USR($AF70,C$):IFA(KS,I)<>0THEN300
230 X(KS,I)=X(KS,I)+((X(KS,I)>X)-(X(KS,I)<X))*INT(RND(1)*2):Y(KS,I)=Y(KS,I)+((Y
(KS,I)>Y)-(Y(KS,I)<Y))*INT(RND(1)*2):B(KS,I)=B(KS,I)+1
240 CURSORX(KS,I),Y(KS,I):USR($AF70,TP$(B(KS,I)-1)):B(KS,I)=B(KS,I)*-(B(KS,I)=1
):IF(X=X(KS,I))*(Y=Y(KS,I))THEN5000
250 NEXT
260 CURSOR30,4:PRINTRIGHT$("00000000"+STR$(SC),8):CURSOR32,6:PRINTRIGHT$("00000
0"+STR$(FU),6):CURSOR33,8:PRINTMID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2):GOTO100
300 USR($AF70,TP$(2)):A(KS,I)=A(KS,I)-1:IF(X=X(KS,I))*(Y=Y(KS,I))GOSUB500
310 IFA(KS,I)>30GOSUB700:CURSORXX/8-1,YY/8-1:USR($AF70,C$)
320 GOTO250
500 SC=SC+100:CURSORX,Y:USR($AF70,P$(PA)):CURSOR25,14:PRINT"1 ｶｷﾞｦﾄﾙ":PRINTTAB(
25);"2 ﾊﾞﾝｺﾞｳｦｷｷﾀﾞｽ":PRINTTAB(25);"3 ｴﾈﾙｷﾞｰｦ ｽｲﾄﾙ":PRINTTAB(25);"ﾄﾞｳｽﾙ ?"
510 GETG:IFG=0THEN510
520 ONGGOTO540,590,640
530 MUSIC"A0R3":GOTO510
540 IF(KS<>TK)+(I<>TI)THENCURSOR25,19:PRINT"ｶｷﾞﾊ ﾓｯﾃｲﾅｲ.":MUSIC"A0R9":GOTO700
550 CURSOR25,19:PRINT"ｶｷﾞｦﾓｯﾃｲﾀ!":MUSIC"A0R7":CURSOR25,21:PRINT"BONUS 1000 PTS"
:SC=SC+1000:MUSIC"A0R9":TK=-1:GOTO700
590 IF(KS<>KK)+(I<>II)THENCURSOR25,19:PRINT"ﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ ｼﾗﾅｲ.":MUSIC"A0R9":GOTO700
600 CURSOR25,19:PRINT"ﾊﾞﾝｺﾞｳｦ ｼｯﾃｲﾀ!":MUSIC"A0R7":CURSOR25,21:PRINT"ﾊﾞﾝｺﾞｳﾊ.";:
FORJ=1TO4:BA$=BA$+STR$(INT(RND(1)*10)):NEXT:PRINTBA$:KK=-1:MUSIC"A0R7"
610 CURSOR25,22:PRINT"BONUS 1500 PTS":SC=SC+1500:MUSIC"A0R9":GOTO700
640 CURSOR25,19:PRINT"ｽｲﾄﾚﾙ ｴﾈﾙｷﾞｰ":PRINTTAB(25);A(KS,I)*16:MUSIC"A0R7":FU=FU+A
(KS,I)*16:GOTO700
700 XX=X(KS,I)*8+8:YY=Y(KS,I)*8+8
705 OUT@$F7,2:POKE3863,10:FORJ=8TO16:LINEXX-J,YY,XX,YY-J,XX+J,YY,XX+J,YY,XX,YY+
J,XX-J,YY:POKE3866,J:USR(3860):NEXT
710 POKE3863,10:FORJ=8TO16:BLINEXX-J,YY,XX,YY-J,XX+J,YY,XX+J,YY,XX,YY+J,XX-J,YY
:POKE3866,J:USR(3860):NEXT:POKE3866,$60:POKE3863,$30
720 FORJ=14TO22:CURSOR25,J:PRINTSPACE$(14);:NEXT:X(KS,I)=0:RETURN
1000 OUT@$F7,2:LINE X*8-8,Y*8+8,X*8+8,Y*8-8,X*8+24,Y*8+8,X*8+24,Y*8+8,X*8+8,Y*8
+24,X*8-8,Y*8+8:POKE3863,10
1010 FORI=1TO20:POKE3866,RND(1)*255+1:USR(3860):NEXT:POKE3866,$60:POKE3863,$30
1020 FORI=0TO2:AA=X(KS,I):BB=Y(KS,I):IF(X-3<AA)*(X+3>AA)*(Y-3<BB)*(Y+3>BB)THENA
(KS,I)=A(KS,I)+10:SC=SC+50
1030 NEXT:BLINE X*8-8,Y*8+8,X*8+8,Y*8-8,X*8+24,Y*8+8,X*8+24,Y*8+8,X*8+8,Y*8+24,
X*8-8,Y*8+8:FU=FU-100:RETURN
1300 OUT@$F7,2:LINE0,Y*8+8,200,Y*8+8:LINEX*8+8,0,X*8+8,199
1310 POKE3863,3:FORI=1TO15:FORJ=1TO50STEP49:POKE3866,J:USR(3860):NEXTJ,I:POKE38
66,$60:POKE3863,$30
1320 FORI=0TO2:IF(X=X(KS,I))+(Y=Y(KS,I))THENA(KS,I)=A(KS,I)+INT((23-ABS((X-X(KS
,I))+(Y-Y(KS,I))))/5):SC=SC+30
1330 NEXT:FU=FU-50:BLINE0,Y*8+8,200,Y*8+8:BLINEX*8+8,0,X*8+8,199:RETURN
1600 FORI=1TO50:OUT@$F6,RND(1)*8:OUT@$F5,RND(1)*17:OUT@$F4,RND(1)*8:MUSIC"-"+CH
R$(RND(1)*8+65)+"0":NEXT:SC=SC+500:OUT@$F6,7:OUT@$F5,13:OUT@$F4,0
1610 FORI=0TO2:A(KS,I)=A(KS,I)+20:NEXT:FU=FU-3000:RETURN
2000 CURSOR25,14:PRINT"ﾊﾞﾝｺﾞｳｦ":PRINTTAB(25);"ｵｼｴﾃ ｸﾀﾞｻｲ":CURSOR25,16:INPUTBB$
2010 IFBB$<>BA$THENPRINTTAB(25);"ｱｷﾏｾﾝ !!":MUSIC"-C3-B-D-F-ER9A0R9":GOTO40
2020 PRINTTAB(25);"ｱｷﾏｼﾀ !!":MUSIC"A0R9":BO=(500-VAL(TI$))*100:PRINTTAB(25);"BO
NUS":BO:" PTS":SC=SC+BO:MUSIC"A0R9RA0R9RR":RO=RO+1
2030 TI$="00"+RIGHT$("00"+STR$(INT(RO/4)),2)+RIGHT$("00"+STR$((RO-INT(RO/4)*4)*
15),2):GOTO40
3000 CURSORX,Y:USR($AF70,P$(PA)):X=X*8+8:Y=Y*8+8:OUT@$F7,2:POKE3863,5:FORI=8TO8
0:SETX+I,Y+I:SETX+I,Y-I:SETX-I,Y+I:SETX-I,Y-I:SETX-I/2,Y-I:SETX+I/2,Y-I
3010 SETX-I/2,Y+I:SETX-I/2,Y-I:SETX+I,Y+I/2:SETX+I,Y-I/2:SETX-I,Y+I/2:SETX-I,Y-
I/2:SETX+I/2,Y+I:SETX,Y-I:SETX,Y+I:SETX-I,Y:SETX+I,Y:POKE3866,I:USR(3860):NEXT
3020 FU=FU-500:RETURN
5000 OUT@$F7,2:POKE3863,3:FORI=1TO20:LINEX*8+8,Y*8+8,RND(1)*200,RND(1)*200:FORJ
=1TO250STEP5:POKE3866,J:USR(3860):NEXTJ,I:OUT@$F5,5
5010 FORI=1TO16:CURSOR4,12:PRINTLEFT$("-- GAME  OVER --",I):MUSIC"-C0R3":NEXT
5020 CURSOR7,15:PRINT"HIT ANY KEY":POKE3866,$60:POKE3863,$30
5030 GETG$:IFG$=""THEN5030
5040 IFSC>HITHENHI=SC
5050 OUT@$F5,13:GOTO30
5999 END
7000 PRINTCHR$(6);
7005 I=0:FORY=0TO23STEP2:FORX=1TO37STEP2:CURSORX,Y:USR($AF70,P$(I)):I=I+1:I=I*-
(I<>4):NEXTX,Y:FORY=1TO9STEP2:FORX=8TO30STEP2:CURSORX,Y:USR($AF70,C$):NEXTX,Y
7010 CURSOR8,1:PRINT"  │ ┐  ┐ │     ┌─┐┌─┐┌─┐ "
7020 PRINTTAB(8);   " ─┼ │ ─┼─│     │ ││ ││ │ "
7030 PRINTTAB(8);   " ─┼ ││ │ │     │  │ ││   "
7040 PRINTTAB(8);   "  │ ││ │ │     │  │ ││   "
7050 PRINTTAB(8);   "  │ ││ │ ├┐    └─┐│ │└─┐ "
7060 PRINTTAB(8);   " ┌┼┌┼┼┌┘ ││      ││ │  │ "
7070 PRINTTAB(8);   " ││││││  │││     ││ │  │ "
7080 PRINTTAB(8);   " ││││││  │││    │ ││ ││ │ "
7090 PRINTTAB(8);   " └┘└┘└└──┘┘└┘   └─┘└─┘└─┘ "
7100 CURSOR13,20:PRINT" HIT ANY KEY ":FORJ=1TO3:OUT@$F7,J:FORI=160TO168:BLINE10
4,I,208,I:NEXTI,J
7110 GETG$:IFG$=""THEN7110
7120 RETURN
7800 END
7999 REM   1234567890123456789012345         1234567890123456789012345
8000 PRINT"┌───────────────────────┐":PRINT"│                         │
8010 PRINT"│                       │":PRINT"│  ┌─────    ─    ─────┐  │
8020 PRINT"│  │                 │  │":PRINT"│  │                   │  │
8030 PRINT"│  │  ┌┐         ┌┐  │  │":PRINT"│  │  └┘          └┘   │  │
8040 PRINT"│  │                 │  │":PRINT"│                         │
8050 PRINT"│         ┌───┐         │":PRINT"│              │          │
8060 PRINT"│  │          │     │  │":PRINT"│              │          │
8070 PRINT"│         └───┘         │":PRINT"│                         │
8080 PRINT"│  │                 │  │":PRINT"│  │  ┌┐          ┌┐   │  │
8090 PRINT"│  │  └┘         └┘  │  │":PRINT"│  │                   │  │
8100 PRINT"│  │                 │  │":PRINT"│  └─────    ─    ─────┘  │
8110 PRINT"│                       │":PRINT"│                         │
8120 PRINT"└───────────────────────┘";:RETURN
8199 REM   1234567890123456789012345         1234567890123456789012345
```

```
8200 PRINT"┌──────────┬────────────┐":PRINT"│          │            │
8210 PRINT"│          │            │":PRINT"│  ┌───    │  ┼  ───┐   │
8220 PRINT"│  │       │  ┼      │  │":PRINT"│  │       │         │  │
8230 PRINT"│  └──────┬┘     ┌───┘  │":PRINT"│         │      │      │
8240 PRINT"│         │      │      │":PRINT"│  ┼┼┼┼┼  │  ┼┼  │      │
8250 PRINT"│                │      │":PRINT"│                │      │
8260 PRINT"├─────────  ┼  ───┴──────┤":PRINT"│                       │
8270 PRINT"│                       │":PRINT"├──────┐  │   ┌──┐      │
8280 PRINT"│      │  │   │  │      │":PRINT"│      │  │   │  │      │
8290 PRINT"│  ┌───┘  └┐  └──┘  ┌───┤":PRINT"│  │       │        │   │
8300 PRINT"│  │       │        │   │":PRINT"│  └───    │  ──────┘   │
8310 PRINT"│          │            │":PRINT"│          │            │
8320 PRINT"└──────────┴────────────┘";:RETURN
8399 REM    1234567890123456789012345        1234567890123456789012345
8400 PRINT"┌───────────────────────┐":PRINT"│                       │
8410 PRINT"│                       │":PRINT"│  ┌───────  ────────┐  │
8420 PRINT"│  │               /│  │":PRINT"│  │             /  │  │
8430 PRINT"│  │  ┌────   ────┐  │  │":PRINT"│  │  │\          │  │  │
8440 PRINT"│  │  │ \         │  │  │":PRINT"│  │  │  ┌─    ─┐ │  │  │
8450 PRINT"│  │  │  │     │  │  │  │":PRINT"│                       │
8460 PRINT"│                       │":PRINT"│                       │
8470 PRINT"│  │  │  │     │  │  │  │":PRINT"│  │  │  └─    ─┘ │  │  │
8480 PRINT"│  │  │          \│  │  │":PRINT"│  │  │          \│  │  │
8490 PRINT"│  │  └────   ────┘  │  │":PRINT"│  │ /              │  │
8500 PRINT"│  │/                │  │":PRINT"│  └───────  ────────┘  │
8510 PRINT"│                       │":PRINT"│                       │
8520 PRINT"└───────────────────────┘";:RETURN
9000 CURSOR11,12:PRINT"15ビョウホド オマチクダサイ。":MUSIC"A3":C$=STRING$(CHR$(0),192)
9010 FORI=0TO3:FORJ=1TO192:READA:P$(I)=P$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
9020 FORI=0TO1:FORJ=1TO192:READA:TP$(I)=TP$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
9030 RESTORE10720:LIMIT$AF69:FORI=0TO114:READA:POKE44912+I,A:NEXT
9040 TP$(2)=STRING$(CHR$(0),64)+MID$(TP$(0),129,64)+MID$(TP$(0),65,64):RETURN
10000 DATA 0,240,192,192,192,192,240,240,240,240,240,240,240,192,0,192,0
10010 DATA 63,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,192,0
10020 DATA 252,252,252,252,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,3,0,3
10030 DATA 15,15,15,15,63,63,63,63,63,63,63,15,3,0
10040 DATA 192,240,240,240,240,240,60,204,12,12,12,204,252,240,192,192,15
10050 DATA 63,255,255,255,0,0,0,255,255,255,0,3,255,255,255,240,252,255
10060 DATA 255,255,0,0,0,255,255,255,0,192,255,255,255,3,15,15,15,15,15
10070 DATA 60,51,48,48,48,51,63,15,3,3
10080 DATA 192,192,240,240,240,240,60,204,204,204,204,204,252,240,192,0
10090 DATA 15,63,255,255,255,252,255,252,255,255,255,252,243,255,255,252
10100 DATA 240,252,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,63
10110 DATA 3,3,15,15,15,15,63,63,63,63,63,63,63,15,3,0,
10120 DATA 192,0,192,240,240,240,240,240,240,240,192,192,192,192,240,0,192
10130 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,63,0,3,255
10140 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,252,252,252,0,0,3,15
10150 DATA 63,63,63,63,63,63,63,15,15,15,15,3,0
10160 DATA 192,192,240,252,204,12,12,12,204,60,240,240,240,240,240,192,255
10170 DATA 255,255,3,0,255,255,255,0,0,0,255,255,255,63,15,255,255,255,192
10180 DATA 0,255,255,255,0,0,0,255,255,255,252,240,3,3,15,63,51,48,48,48
10190 DATA 51,60,15,15,15,15,15,3
10200 DATA 0,192,240,252,204,204,204,204,204,60,240,240,240,240,192,192
10210 DATA 252,255,255,243,252,255,255,255,252,255,252,255,255,255,63,15
10220 DATA 63,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,240
10230 DATA 0,3,15,63,63,63,63,63,63,63,15,15,15,15,3,3,
10240 DATA 0,0,192,242,252,252,252,255,255,252,252,252,252,240,192,0,0,0
10250 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,0,0,15
10260 DATA 255,255,255,255,255,63,255,255,255,255,255,15,0,0,0,48,63,63
10270 DATA 63,63,15,0,63,63,63,63,15,0,0
10280 DATA 0,192,240,254,255,63,63,63,63,63,63,255,255,240,192,0,0,255,0
10290 DATA 3,252,252,252,252,252,252,252,252,3,0,255,0,0,15,252,243,192
10300 DATA 192,192,192,192,192,192,192,243,252,15,0,0,0,63,255,255,255,63
10310 DATA 15,15,63,255,255,255,63,0,0
10320 DATA 0,192,240,252,252,63,255,255,255,255,255,252,252,240,192,0,0
```

```
10330 DATA 255,0,255,252,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,0,15
10340 DATA 252,243,204,255,255,255,255,255,255,255,255,255,15,0,0,0,15,255
10350 DATA 255,255,63,15,15,63,255,255,255,15,0,0,
10360 DATA 0,0,12,252,252,252,252,240,0,252,252,252,252,240,0,0,0,0,240
10370 DATA 255,255,255,255,255,252,255,255,255,255,255,240,0,0,0,255,255
10380 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,0,0,3,79,63,63
10390 DATA 63,255,255,63,63,63,63,15,3,0
10400 DATA 0,0,252,255,255,255,252,240,240,252,255,255,255,252,0,0,0,240
10410 DATA 63,207,3,3,3,3,3,3,3,207,63,240,0,0,255,0,192,63,63,63,63,63
10420 DATA 63,63,63,192,0,255,0,0,3,15,127,255,252,252,252,252,252,252,255
10430 DATA 255,15,3,0
10440 DATA 0,0,240,255,255,255,252,240,240,252,255,255,255,240,0,0,0,240
10450 DATA 63,207,51,255,255,255,255,255,255,255,255,255,240,0,0,255,0,255
10460 DATA 63,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,0,0,3,15,63,63,252
10470 DATA 255,255,255,255,255,63,63,15,3,0,
10480 DATA 0,240,252,252,192,240,252,252,252,252,240,192,252,252,240,0,0
10490 DATA 240,252,255,195,192,240,63,63,240,192,195,255,252,240,0,0,3,15
10500 DATA 63,243,195,207,252,252,207,195,243,63,15,15,0,0,15,63,63,0,3
10510 DATA 15,15,15,15,3,0,63,63,15,0
10520 DATA 0,48,252,240,192,240,252,252,252,252,240,192,240,252,48,0,0,240
10530 DATA 252,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,252,240,0,0,15,63
10540 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,63,15,0,0,12,63,15,3
10550 DATA 15,63,63,63,63,15,3,15,63,12,0
10560 DATA 0,240,252,252,192,240,252,252,252,252,240,192,252,252,240,0,0
10570 DATA 240,252,255,195,192,240,255,255,240,192,195,255,252,240,0,0,15
10580 DATA 63,255,195,3,15,255,255,15,3,195,255,63,15,0,0,15,63,63,3,15
10590 DATA 63,63,63,63,15,3,63,63,15,0,
10600 DATA 0,0,192,240,240,240,243,255,255,243,240,240,240,192,0,0,240,192
10610 DATA 255,255,15,63,252,48,48,252,63,15,255,255,192,240,15,3,15,255
10620 DATA 252,252,255,204,204,255,252,252,255,63,3,15,0,0,0,3,3,3,195,243
10630 DATA 243,195,3,3,3,0,0,0
10640 DATA 0,0,192,240,240,240,240,255,255,240,240,240,240,192,0,0,192,192
10650 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,192,192,3,3,255
10660 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,3,3,0,0,3,15,15,15
10670 DATA 15,255,255,15,15,15,15,3,0,0
10680 DATA 0,0,192,240,240,240,243,255,255,243,240,240,240,192,0,0,240,192
10690 DATA 255,255,15,63,252,240,240,252,63,15,255,255,192,240,15,3,255
10700 DATA 255,240,252,63,15,15,63,252,240,255,255,3,15,0,0,3,15,15,15,207
10710 DATA 255,255,207,15,15,15,3,0,0,
10720 DATA 62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
10730 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,
189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
10740 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,
19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10750 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,
19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
10760 DATA 219,232,203,247,211,232,201
10770 DATA 000015,000030,000045,000100,000115,000130,000145,000200,000215,00023
0,000245,000300,000315,000330,000345,000400,000415,000430,000445
```

★そこの君，ひまんじだからひまじんになるんだよ！（神奈川県横浜市・**鈴木英治12才**）……【**影**：私はなんともないけど。**編**：ウソをつくとベロが二つになるんだって！**影**：私はなんともないけど。ベロー！**編**：汚なー！】

MZ-5500（BASIC-2）用

移植版

なわとび

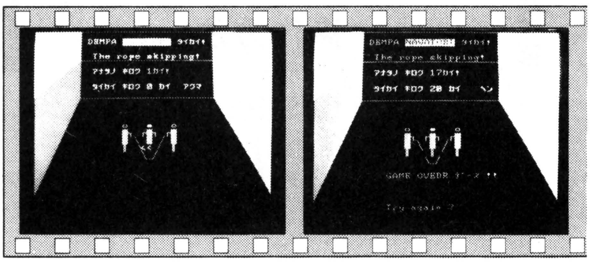
エントリーコード M55①

悪魔くん



はーい，悪魔くんでーす！今月も移植だけど，がまんしてね。では，はじまりはじまり～！

この作品は，5月号に載っていた「なわとび」を移植したものです。移植に関しては，MZ―5500は320×200ドット・カラー表示というのがないので，640×200ドットで表現しなければならないということです。吾作さんの作ったプログラムも，Y軸の座標だけを2倍にしてあげれば，前のものでも全部使えるでしょう。



《写直1》ピョン！ 何回とべるかな　《写真2》ゲーム・オーバー

画面で思いつきましたが，640×400の画面を一つだけ使って，MZ―2000の320×200の画面でできるゲームを，四つ同時に遊んだら，頭が破裂しそうですね。

5500ユーザーのみなさん，もっと5500のソフトを作りましょう。ディスケットがもったいないとは言わないで，よろしくお願いしまーす。

移植版なわとびのプログラム・リスト

```
10 REM ************** FIRST SET ****************
20 CONSOLE C40:PRINT CHR$(6);:CCOLOR C5,B0,W0:TEMPO 7:DIM MA$(2),Y(5):HS=0:MN$="
ｱｸﾏ"
30 GOSUB 420:GOSUB 330
40 HI=1:CA=0:ST=1:FG=1:CH=1:UP=0:ME=0
50 REM **************** MAIN *******************
60 BLINE [7] 136,111*2,151,Y(HI)*2,160,Y(HI)*2,175,111*2
70 IF HI=5 THEN FG=-1:CCOLOR C6,B0
80 IF HI=1 THEN FG= 1:CCOLOR C2
90 HI=HI+ST*FG
100 LINE [2] 136,111*2,151,Y(HI)*2,160,Y(HI)*2,175,111*2
110 GET KY$:IF KY$="" THEN UP=0:ME=0:CH=1:GOTO 140
120 IF ME=2 THEN ME=0:UP=0:CH=1:GOTO 140
130 UP=1:CH=2:ME=ME+1
140 CURSOR 18,12:PRINT MA$(CH)
150 IF HI<>1 THEN FOR I=0 TO 100:NEXT I:GOTO 60
160 IF UP=0 THEN 260
170 CA=CA+1:IF CA=30 THEN 220
180 IF CA=10 THEN ST=2
190 IF CA=20 THEN ST=4
200 CURSOR 18,5:PRINT CA+SC;"ｶｲ!":GOTO 60
210 REM *************** CLEAR ********************
220 SC=SC+CA:CCOLOR C2,B0:CURSOR 12,18:PRINT "1 ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ｵﾒﾃﾞﾄｳ !"
230 MUSIC "C2R3C0RCRC6#C2RCR#CRCR3C0RCRC6"
240 CURSOR 12,18:PRINT SPACE$(18):GOTO 40
250 REM ************* GAME OVER ******************
260 CCOLOR C2,B0:CURSOR 12,18:PRINT "GAME OVEDR ﾃﾞｰｽ !!"
270 MUSIC "A5E3FG5F3ED8"
280 SC=SC+CA:IF HS<SC THEN HS=SC:CCOLOR C7,B0:CURSOR 12,20:INPUT "Your name ";MN
$
290 CURSOR 12,22:PRINT "Try again ?":GETKY$:IF KY$="N" THEN END
300 IF KY$<>"Y" THEN  290
310 PRINT CHR$(6):GOSUB 330:GOTO 40
320 REM ************* SCREEN SET *****************
330 LINE 136,111*2,151,135*2,160,135*2,175,111*2:LINE [4] 0,71*2,64,32*2,239,32*
2,319,71*2:LINE [4] 64,71*2,64,0*2,239,0*2,239,71*2:LINE [4] 0,175*2,64,71*2,239
,71*2,319,175*2
340 PAINT[5] 0,0*2,4:PAINT [5] 319,0*2,4:PAINT [4] 0,72*2,4:PAINT [4] 319,72*2,4
350 CURSOR 9,1:PRINT "DEMPA ";CHR$(238)+CHR$(225)+CHR$(26)+CHR$(225)+CHR$(254)+C
HR$(239)+CHR$(226)+CHR$(233);" ﾀｲｶｲ!":CURSOR 10,3:PRINT "The rope skipping!"
360 CCOLOR C7,B0:CURSOR 10,5:PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｷﾛｸ 0 ｶｲ   ":CURSOR 10,7:PRINT "ﾀｲｶｲ ｷﾛ
ｸ";HS;" ｶｲ  ";MN$
370 CCOLOR C6,B0:CURSOR 15,12:PRINT CHR$(148)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(31)+CHR$(149)
+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(128)
375 CURSOR 23,12:PRINT CHR$(148)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(151)+CHR$(31)+CHR$
(1)+CHR$(4)+CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(128)
380 CCOLOR C7,B0:CURSOR 18,12:PRINT MA$(1)
390 MUSIC "R3A3AA+D+CBA+CA6R1A3+CA+CR2E3#DEAGFEF7D3FDFR3"
400 SC=0:RETURN
410 REM ************* SCONDE SET *****************
420 MA$(1)=CHR$(32)+CHR$(147)+CHR$(32)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(151)
+CHR$(31)+CHR$(149)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(32)+CHR$(31)+CHR$(32)+C
HR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(32)+CHR$(128)+CHR$(32)
425 MA$(2)=CHR$(152)+CHR$(147)+CHR$(150)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(32
)+CHR$(31)+CHR$(32)+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(32)+CHR$(31)+CHR$(32)+C
HR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(60)+CHR$(60)
430 FOR I=1 TO 5:READ Y(I):NEXT I
440 RETURN
450 DATA 135,123,111,99,87
```

★気もち悪いとぼくのクラスの女子Zが言ったので，カガミ見ただろと言ってやった。すると……よく日頃にコブが。（北海道空知郡・影三馬鹿荷下人12才）……【影：レディーには親切にしないと，なっ，つぐ美ちゃん♥ つぐ美：お仕事中です！】

MZ-5500(BASIC-2)用

ルービック・キューブ

エントリーコード M55②

MIE



内容

このゲームは，昔流行したあの「ルービック・キューブ」のパソコン版です。ルールその他は，説明しなくてもわかると思いますので省略します。

使いかた・遊びかた

まずRUNすると，操作のしかたが表示されますので，ゆっくり見てください。その後，グチャグチャなキューブが出てきますので，それをそろえてください。

CHECKER FLAG

編：「インベーダー・ゲーム」か「ルービック・キューブ」かと，ほんとに世間をさわがせましたね。

Dr.D：影くんのさわがせかたとは，ちょと違うがな。まあ，その「ルービック・キューブ」を，MZ－5500で動かそうというんだからたいしたもんだ。

影：おかしくない，おかしくない！

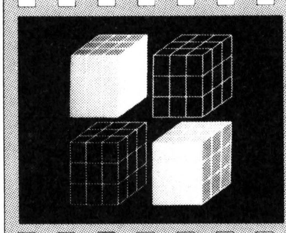
操作方法

ゲームの操作は，R，S，1～9です。くわしくは，ゲーム中の遊びかたを見てください。

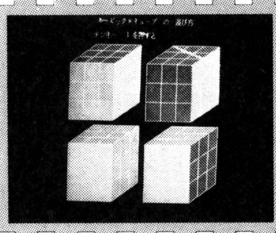
※ルービック・キューブは株式会社ツクダオリジナルの登録商標です。

《第1表》プログラムのしくみ

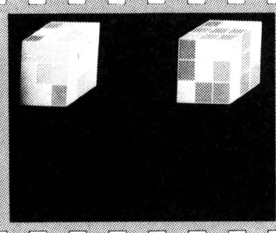
100－	初期設定
300－	メイン・ルーチン
1000－	色変換ルーチン
1500－	色の初期設定ルーチン
2000－	キューブの絵を書くルーチン
2500－	キューブの色を塗るルーチン
3000－	ルール説明ルーチン
3500－	ウィンドウの変換ルーチン
4000－	ゲーム終了ルーチン



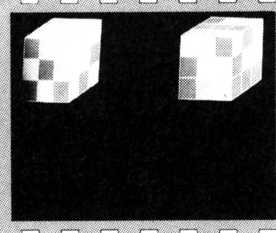
《写真1》画面作成中！



《写真2》 遊びかたの説明です



《写真3》 おっ，一か所そろったぞ！



《写真4》 むずかしい!!

★ベーマガをハエタタキにした。これで実用的に使われるようになった。(神奈川県横浜市・清水　顕12才)……
【影：なるほど(パシッ)そうか(パシッ)，これは(パシッ)便利だ(パシッ)な！編：舞い込んハエ死っくになっちゃうよ！】

```
10 REM ***************************************
20 REM *                                     *
30 REM *     ルービック*キューブ                 *
40 REM *                                     *
50 REM *                     by   MIE        *
60 REM *                                     *
70 REM ***************************************
100 REM ----- [ 初 期 設 定 ]-----
110 TEMPO 7
120 CONSOLE GH,VH
130 DSMODE C
140 DIM A(3,3),B(3,3),C(3,3),D(3,3),E(3,3),F(3,3)
150 PRINT CHR$(6)
160 GOSUB 1500
170 GOSUB 3010
180 WINDOW 0,S,0,0,0,0,80,399
190 WINDOW 1,S,11,48,0,0,28,182
200 WINDOW 3,S,38,230,50,0,28,163
210 GOSUB 3190
220 FOR I=1 TO 50
230 AO=INT(RND(I)*9+1)
240 ON AO GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
250 NEXT I
260 GOSUB 2010
270 GOSUB 3540
300 REM ----- [MAIN ROUTINE] -----
310 WCON/O:WCON 1,0:WCON 3,0
320 GET AN$:IF AN$="" THEN MUSIC "C4R1C4":GOTO 320
330 MUSIC "C5";"E5";"G5"
340 IF AN$="R" THEN 420
350 IF AN$="S" GOSUB 2640:GOSUB 3510:DA=1:GOTO 520
360 AN=VAL(AN$)
370 ON AN GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
380 GOSUB 2500
390 MUSIC "C5";"F5";"A5"
400 GOSUB 4010
410 GOTO 320
420 GET AS$:IF AS$="" THEN MUSIC "E4R1E4":GOTO 420
430 MUSIC "D5";"G5";"B5"
440 AS=VAL(AS$)
450 FOR I=1 TO 3
460 ON AS GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
470 NEXT I
480 GOSUB 2500
490 MUSIC "C5";"F5";"A5"
500 GOSUB 4010
510 GOTO 320
520 REM
530 GET AN$:IF AN$="" THEN MUSIC "C4R1C4":GOTO 530
540 MUSIC "C5";"E5";"G5"
550 IF AN$="R" THEN 630
560 IF AN$="S" GOSUB 2500:GOSUB 3540:DA=1:GOTO 320
570 AN=VAL(AN$)
580 ON AN GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
590 GOSUB 2640
600 MUSIC "C5";"F5";"A5"
610 GOSUB 4010
620 GOTO 520
630 GET AS$:IF AS$="" THEN MUSIC "E4R1E4":GOTO 630
640 MUSIC "D5";"G5";"B5"
650 AS=VAL(AS$)
660 FOR I=1 TO 3
670 ON AS GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
680 NEXT I
690 GOSUB 2640
700 MUSIC "C5";"F5";"A5"
710 GOSUB 4010
720 GOTO 520
1000 REM ----- [ ヘンカン SUB ROUTINE ] -----
1010 A(0,0)=A(1,3):A(1,3)=A(1,1):A(1,1)=A(3,1):A(3,1)=A(3,3):A(3,3)=A(0,0)
1020 A(0,0)=A(1,2):A(1,2)=A(2,1):A(2,1)=A(3,2):A(3,2)=A(2,3):A(2,3)=A(0,0)
1030 A(0,0)=B(1,3):B(1,3)=C(1,1):C(1,1)=F(3,1):F(3,1)=E(3,3):E(3,3)=A(0,0)
1040 A(0,0)=B(2,3):B(2,3)=C(1,2):C(1,2)=F(2,1):F(2,1)=E(3,2):E(3,2)=A(0,0)
1050 A(0,0)=B(3,3):B(3,3)=C(1,3):C(1,3)=F(1,1):F(1,1)=E(3,1):E(3,1)=A(0,0)
1060 RETURN
1070 B(0,0)=B(1,3):B(1,3)=B(1,1):B(1,1)=B(3,1):B(3,1)=B(3,3):B(3,3)=B(0,0)
1080 B(0,0)=B(1,2):B(1,2)=B(2,1):B(2,1)=B(3,2):B(3,2)=B(2,3):B(2,3)=B(0,0)
1090 A(0,0)=A(3,1):A(3,1)=E(3,1):E(3,1)=D(3,1):D(3,1)=C(3,1):C(3,1)=A(0,0)
1100 A(0,0)=A(2,1):A(2,1)=E(2,1):E(2,1)=D(2,1):D(2,1)=C(2,1):C(2,1)=A(0,0)
1110 A(0,0)=A(1,1):A(1,1)=E(1,1):E(1,1)=D(1,1):D(1,1)=C(1,1):C(1,1)=A(0,0)
1120 RETURN
1130 C(0,0)=C(1,3):C(1,3)=C(1,1):C(1,1)=C(3,1):C(3,1)=C(3,3):C(3,3)=C(0,0)
1140 A(0,0)=C(1,2):C(1,2)=C(2,1):C(2,1)=C(3,2):C(3,2)=C(2,3):C(2,3)=A(0,0)
1150 A(0,0)=B(3,1):B(3,1)=D(1,3):D(1,3)=F(3,1):F(3,1)=A(3,1):A(3,1)=A(0,0)
1160 A(0,0)=B(3,2):B(3,2)=D(1,2):D(1,2)=F(3,2):F(3,2)=A(3,2):A(3,2)=A(0,0)
1170 A(0,0)=B(3,3):B(3,3)=D(1,1):D(1,1)=F(3,3):F(3,3)=A(3,3):A(3,3)=A(0,0)
1180 RETURN
1190 D(0,0)=D(1,1):D(1,1)=D(1,3):D(1,3)=D(3,3):D(3,3)=D(3,1):D(3,1)=D(0,0)
1200 D(0,0)=D(2,1):D(2,1)=D(1,2):D(1,2)=D(2,3):D(2,3)=D(3,2):D(3,2)=D(0,0)
1210 A(0,0)=F(1,3):F(1,3)=E(1,1):E(1,1)=B(3,1):B(3,1)=C(3,3):C(3,3)=A(0,0)
1220 A(0,0)=F(2,3):F(2,3)=E(1,2):E(1,2)=B(2,1):B(2,1)=C(3,2):C(3,2)=A(0,0)
1230 A(0,0)=F(3,3):F(3,3)=E(1,3):E(1,3)=B(1,1):B(1,1)=C(3,1):C(3,1)=A(0,0)
1240 RETURN
1250 E(0,0)=E(1,3):E(1,3)=E(1,1):E(1,1)=E(3,1):E(3,1)=E(3,3):E(3,3)=E(0,0)
1260 A(0,0)=E(1,2):E(1,2)=E(2,1):E(2,1)=E(3,2):E(3,2)=E(2,3):E(2,3)=A(0,0)
1270 A(0,0)=F(1,1):F(1,1)=D(3,3):D(3,3)=B(1,1):B(1,1)=A(1,1):A(1,1)=A(0,0)
1280 A(0,0)=F(1,2):F(1,2)=D(3,2):D(3,2)=B(1,2):B(1,2)=A(1,2):A(1,2)=A(0,0)
1290 A(0,0)=F(1,3):F(1,3)=D(3,1):D(3,1)=B(1,3):B(1,3)=A(1,3):A(1,3)=A(0,0)
1300 RETURN
1310 F(0,0)=F(1,3):F(1,3)=F(1,1):F(1,1)=F(3,1):F(3,1)=F(3,3):F(3,3)=F(0,0)
1320 F(0,0)=F(1,2):F(1,2)=F(2,1):F(2,1)=F(3,2):F(3,2)=F(2,3):F(2,3)=F(0,0)
1330 A(0,0)=D(1,3):D(1,3)=E(1,3):E(1,3)=A(1,3):A(1,3)=C(1,3):C(1,3)=A(0,0)
1340 A(0,0)=D(2,3):D(2,3)=E(2,3):E(2,3)=A(2,3):A(2,3)=C(2,3):C(2,3)=A(0,0)
1350 A(0,0)=D(3,3):D(3,3)=E(3,3):E(3,3)=A(3,3):A(3,3)=C(3,3):C(3,3)=A(0,0)
1360 RETURN
1370 A(0,0)=A(2,3):A(2,3)=B(2,3):B(2,3)=D(2,1):D(2,1)=F(2,3):F(2,3)=A(0,0)
1380 A(0,0)=A(2,2):A(2,2)=B(2,2):B(2,2)=D(2,2):D(2,2)=F(2,2):F(2,2)=A(0,0)
1390 A(0,0)=A(2,1):A(2,1)=B(2,1):B(2,1)=D(2,3):D(2,3)=F(2,1):F(2,1)=A(0,0)
1400 RETURN
1410 A(0,0)=A(1,2):A(1,2)=C(1,2):C(1,2)=D(1,2):D(1,2)=E(1,2):E(1,2)=A(0,0)
1420 A(0,0)=A(2,2):A(2,2)=C(2,2):C(2,2)=D(2,2):D(2,2)=E(2,2):E(2,2)=A(0,0)
1430 A(0,0)=A(3,2):A(3,2)=C(3,2):C(3,2)=D(3,2):D(3,2)=E(3,2):E(3,2)=A(0,0)
1440 RETURN
1450 A(0,0)=B(1,2):B(1,2)=C(2,1):C(2,1)=F(3,2):F(3,2)=E(2,3):E(2,3)=A(0,0)
1460 A(0,0)=B(2,2):B(2,2)=C(2,2):C(2,2)=F(2,2):F(2,2)=E(2,2):E(2,2)=A(0,0)
1470 A(0,0)=B(3,2):B(3,2)=C(2,3):C(2,3)=F(1,2):F(1,2)=E(2,1):E(2,1)=A(0,0)
1480 RETURN
1500 REM ----- [ ショキセッテイ SUB ROUTINE ] -----
1510 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
1520 A(I,J)=1:B(I,J)=2:C(I,J)=3
1530 D(I,J)=4:E(I,J)=5:F(I,J)=6
1540 NEXT J,I
1550 RETURN
2000 REM ----- [DRAW CUBE ROUTINE] -----
2010 PRINT CHR$(6)
2020 FOR J=0 TO 1
2030 FOR K=0 TO 1
2040 BOX [7] 100+205*K,100+170*J,220+205*K,220+170*J
2050 LINE 220+205*K,220+170*J,289+205*K,180+170*J,289+205*K,60+170*J
2060 LINE 289+205*K,60+170*J,220+205*K,100+170*J
```

★「金だすな，影が手をするごまをする」。季節は冬で，季語は金です。（神奈川県横浜市・**向井　寛14才**）……**【編集長**：金ださない，影が手をだすじゃまをする。**影**：編集長，**ごま！ごま!!編集長**：じゃまだー!!**影**：ごまった…。**】**

```
2070 LINE 100+205*K,100+170*J,169+205*K,60+170*J,169+205*K,60+170*J,289+205*K,60
+170*J
2080 FOR I=1 TO 2
2090 LINE 100+I*40+205*K,220+170*J,100+I*40+205*K,100+170*J,169+40*I+205*K,60+17
0*J
2100 LINE 100+205*K,100+I*40+170*J,220+205*K,100+I*40+170*J,289+205*K,60+40*I+17
0*J
2110 LINE 100+I*23+205*K,100-13*I+170*J,220+I*23+205*K,100-13*I+170*J,220+I*23+2
05*K,100-13*I+120+170*J
2120 LINE 100+205*K,100+I*40+170*J,220+205*K,100+I*40+170*J,289+205*K,60+40*I+17
0*J
2130 NEXT I
2140 NEXT K
2150 NEXT J
2500 REM -----[PAINT CUBE ROUITINE] -----
2510 FOR Q=1 TO 6
2520 FOR I=1 TO 3
2530 FOR J=1 TO 3
2540 IF Q=1 THEN PAINT [A(I,J)] 80+I*40,80+J*40,7:GOTO 2600
2550 IF Q=2 THEN PAINT [B(I,J)] 172-J*23+I*40,53+J*13,7:GOTO 2600
2560 IF Q=3 THEN PAINT [C(I,J)] 208+23*I,93+J*40-I*13,7:GOTO 2600
2570 IF Q=4 THEN PAINT [E(I,J)] 440-I*40,410-J*40,7:GOTO 2600
2580 IF Q=5 THEN PAINT [F(I,J)] 280+I*23+J*40,275-I*13,7:GOTO 2600
2590 IF Q=6 THEN PAINT [D(I,J)] 500-23*I,371-J*40+I*13,7:GOTO 2600
2600 NEXT J
2610 NEXT I
2620 NEXT Q
2630 RETURN
2640 FOR Q=1 TO 6
2650 FOR I=1 TO 3
2660 FOR J=1 TO 3
2670 IF Q=1 THEN PAINT [C(I,J)] 240-I*40,410-J*40,7:GOTO 2730
2680 IF Q=2 THEN PAINT [F(I,J)] 332-I*23-J*40,223+I*13,7:GOTO 2730
2690 IF Q=3 THEN PAINT [A(I,J)] 300-23*I,371-J*40+I*13,7:GOTO 2730
2700 IF Q=4 THEN PAINT [D(I,J)] 280+I*40,80+J*40,7:GOTO 2730
2710 IF Q=5 THEN PAINT [B(I,J)] 440+J*23-I*40,105-J*13,7:GOTO 2730
2720 IF Q=6 THEN PAINT [E(I,J)] 408+23*I,93+J*40-I*13,7:GOTO 2730
2730 NEXT J
2740 NEXT I
2750 NEXT Q
2760 RETURN
3000 REM ----- [ ルール 説 明 ] -----
3010 GOSUB 2010:GOSUB 2500:GOSUB 2640
3020 CURSOR 0,0:PRINT SPACE$(20);:XPRINT " ルービック*キューブ  の  遊び方  "
3030 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "操作は  テンキー  と    R&S  だけです。"
3040 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
3050 FOR K=1 TO 9
3060 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "テンキー  ";K;" を押すと";:PRINT SPACE$(20
)
3070 ON K GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
3080 GOSUB 2510:GOSUB 2640
3090 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "こうゆう結果になります。"
3100 FOR H=1 TO 2000:NEXT H
3110 FOR L=1 TO 3:ON K GOSUB 1010,1070,1130,1190,1250,1310,1370,1410,1450
3120 NEXT L
3130 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "Rを押してから ";K;"を押すと"
3140 GOSUB 2510:GOSUB 2640
3150 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "元に戻ります。";:PRINT SPACE$(25)
3160 FOR L=1 TO 2000:NEXT L
3170 NEXT K
3180 RETURN
3190 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "ゲームは  左上  と  右下  を使います。";:PRINT
SPACE$(20)
3200 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
3210 PRTY W10,W31
```

```
3220 WCON/0
3230 WCON 1,0:WCON 3,0
3240 FOR I=1 TO 9000:NEXT I
3250 WCON/1:WCON/3
3260 WCON 0,0
3270 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "もし  左下と右上  を使いたければ  Sキーを押してく
ださい。"
3280 FOR I=1 TO 9000:NEXT I
3290 GOSUB 3510
3300 WCON/0:WCON 1,0:WCON 3,0
3310 FOR I=1 TO 9000:NEXT I
3320 WCON/1:WCON/3:WCON 0,0
3330 CURSOR 0,2:PRINT SPACE$(20);:XPRINT "ガンバッテクダサイ。";:PRINT SPACE$(40)
3340 RETURN
3500 REM ----- [WINDOW ヘンカン ROUTINE ] -----
3510 WINDOW 1,S,38,59,0,0,28,163
3520 WINDOW 3,S,11,230,50,0,28,163
3530 RETURN
3540 WINDOW 1,S,11,48,0,0,28,182
3550 WINDOW 3,S,38,230,50,0,28,163
3560 RETURN
4000 REM ----- [FINAL ROUTINE] -----
4010 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
4020 IF A(I,J)<>A(I-1,J-1) THEN RETURN
4030 NEXT J,I
4040 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
4050 IF B(I,J)<>B(I-1,J-1) THEN RETURN
4060 NEXT J,I
4070 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
4080 IF C(I,J)<>C(I-1,J-1) THEN RETURN
4090 NEXT J,I
4100 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
4110 IF D(I,J)<>D(I-1,J-1) THEN RETURN
4120 NEXT J,I
4130 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
4140 IF E(I,J)<>E(I-1,J-1) THEN RETURN
4150 NEXT J,I
4160 FOR I=2 TO 3:FOR J=2 TO 3
4170 IF F(I,J)<>F(I-1,J-1) THEN RETURN
4180 NEXT J,I
4190 WCON/1:WCON/3:PRINT CHR$(6)
4200 WCON 0,0
4210 MUSIC "+C5BAGFEDC"
4220 CURSOR 0,12
4230 PRINT SPACE$(20);:XPRINT "おつかれさまでした。"
4240 PRINT SPACE$(79)
4250 PRINT SPACE$(20);:XPRINT "もういちどやりますか?    Y  o r  N"
4260 GET AA$:IF AA$="" THEN 4260
4270 IF AA$="Y" THEN 220
4280 PRINT CHR$(6)
4290 END
```


★やっとねだって買ってもらったＰＢ－100をなくしてしまった。またナイコン族だ。（大阪市・ＰＢ大好き少年10才）……**【影：なくさないようにおはらいしよう。一同：カーギャーイーラーニャーイー！影：サイナラ！】**

フラフラゲーム

エントリーコード PA①

大石 一郎



――遊びかた――

足跡（ドット）を残して，４匹のモンスターが追いかけてきます。あなたは，②④⑥⑧キーでスピードを調節して逃げ回ってください。

モンスターもあなたも，カベなどの光るドットにぶつかると爆発します。しかし，適当なスピードさえあれば通り抜けてしまいます（モンスターも同じ）。スピードは，画面左上に表示されます。

こうやって動き回りながら，モンスターを誘動して壁などにぶつけてください。４匹ともやっつけたら，カベにぶつかって自分も爆発したところで，つぎの面へ行きます。

《第１表》変　数　表

HSC	ハイ・スコア
SC	スコア
RN	ラウンド数
X, Y	自分の座標
SX, SY	自分のＸ軸，Ｙ軸方向のスピード
X1, Y7	自分の一つ前の座標
M	モンスターの数
CX, CY	モンスターの座標
CX1, CY1	モンスターの一つ前の座標
SCX, SCY	モンスターのＸ軸，Ｙ軸方向のスピード
SV	モンスターの生死判定用
BX, BBX, BY, BBY,	爆発のグラフィック用

――プログラム――

モンスターのスピードは，260，270行の２と１で変化します。大きくすればスピードは増えますが，逆に小回りがきかなくなります。

370行のCIRCLE文とREM文，590行のREM　文をとれば，モンスターも軌跡を残します。こっちのほうが，スリルがあるかもしれません。

参考文献

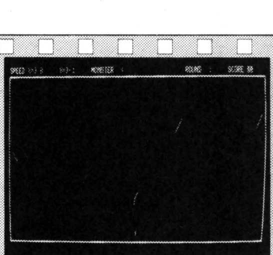
「数学ゲームII（別冊サイエンス）」
（マーチン・ガードナー著）日本経済新聞社
「ＡＣＬＭ」（ウィングマン）
マイコンBASICマガジン83年11月号

CHECKER FLAG

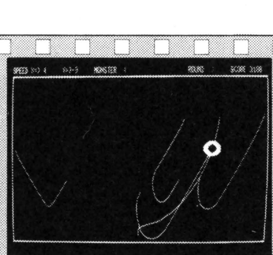
Dr.D：10行のDEFINTとDEFDBLは，DEFINT A－Z：DEFDBL S，HだけでＯＫだ。

編：これは，高速のためのおまじないですね。

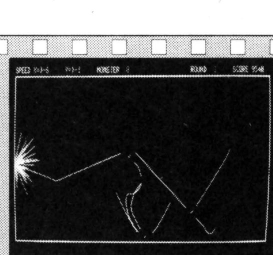
Dr.D：でも整数しか使えないので，要注意だぞ。ついでに，DEFDBLはケタを13ケタにするもので，スピードは最悪だ！



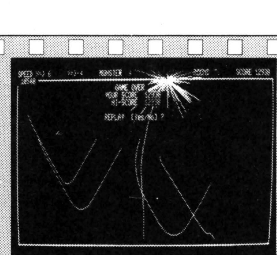
《写真１》スタートです。下のまん中のドットがあなたです



《写真２》ざっとこんな調子でやればいいんだよ（影）



《写真３》４匹やっつけたらカベにぶつかれ！



《写真４》あーあ，自爆しちゃった!!（影）

★83年１月号P.64のＯＦにのったゴンベイは僕か？年令も内容も同じだけど名前が…。（兵庫県尼崎市・**カワウソ15才**）
……【**編**：そうたしか名前が書いてなくて影さんが勝手につけたんだ！**影**：メンゴ！でも名前はハッキリネ!!】

フラフラゲームのプログラム・リスト　（第１図）

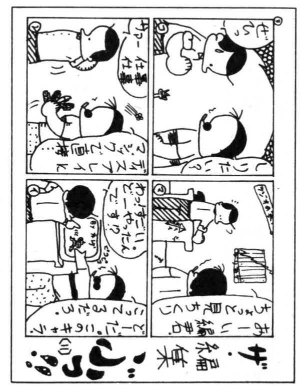
```
1 ' ***    ﾌﾗﾌﾗ ｹﾞｰﾑ    ***
2 ' *** by Ichiro Oishi ***
10 WIDTH 80 :SCREEN 2 :DEFINT A-G,I-R,T-Z :DEFDBL S,H:RANDOMIZE(TIME) :HSC=0 :CO
LOR 5 :CLS
20 SOUND 0,64
30 SC=0 :RN=1
40 X=320 :Y=190 :SX=0 :SY=-1 :X1=X :Y1=Y :M=4
44 '
45 ' *** ｶﾞﾒﾝ ｦ ﾂｸﾙ ***
46 '
50 LINE (0,10)-(639,199),1,BF
60 LINE (2,12)-(637,197),0,BF
70 FOR I=1 TO 4
80   CX(I)=RND*636+2 :CY(I)=RND*186+11
90 NEXT I
100 FOR I=1 TO 4 :CX1(I)=CX(I) :CY1(I)=CY(I) :SCX(I)=0 :SCY(I)=0 :SV(I)=1 :NEXT
110 LOCATE 0,0 :PRINT "SPEED";CHR$(&HFE);"X=>";SX;
120 LOCATE 16,0 :PRINT "Y=>";SY;
130 LOCATE 25,0 :PRINT CHR$(&HFD);"MONSTER";CHR$(&HFC);M;
140 LOCATE 54,0 :PRINT CHR$(&HFD);"ROUND";CHR$(&HFA);RN;
150 LOCATE 67,0 :PRINT CHR$(&HFD);"SCORE";CHR$(&HFE);SC;
154 '
155 ' ***      ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ      ***
157 ' *** ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ｲﾄﾞｳ ｹｲｻﾝ ***
158 '
160 OUT 48,127 :A=INP(49)
170 OUT 48,127 :A=INP(49) AND A
180 SX=SX-(A=191)+(A=239)
190 SY=SY+(A=254)-(A=251)
200 X=X+SX :Y=Y+SY
210 IF X=<1 THEN X=1 ELSE IF X>=638 THEN X=638
220 IF Y=<11 THEN Y=11 ELSE IF Y>=198 THEN Y=198
230 IF POINT (X,Y)=1 THEN 450
235 '
236 ' *** MONSTER ﾉ ｲﾄﾞｳ ｹｲｻﾝ ***"
237 '
240 FOR I=1 TO 4
250   IF SV(I)=0 THEN 310
260   SCX(I)=SCX(I)-(X>CX(I))+(X<CX(I))+(SCX(I)>I+2)-(SCX(I)<-I-2)
270   SCY(I)=SCY(I)-(Y>CY(I))+(Y<CY(I))+(SCY(I)>I+1)-(SCY(I)<-I-1)
280   CX(I)=CX(I)+SCX(I) :CY(I)=CY(I)+SCY(I)
290   IF CX(I)=<1 THEN CX(I)=1 ELSE IF CX(I)>=638 THEN CX(I)=638
300   IF CY(I)=<11 THEN CY(I)=11 ELSE IF CY(I)>=198 THEN CY(I)=198
310 NEXT I
320 SC=SC+ABS(SX)*10+ABS(SY)*10-(M=0)*10
324 '
325 ' *** ｼﾞﾌﾞﾝ ﾄ MONSTER ﾉ ｲﾄﾞｳ ***
326 '
330 LINE (X,Y)-(X1,Y1) :X1=X :Y1=Y
340 FOR I=1 TO 4
350   IF SV(I)=0 THEN 400
360   IF POINT (CX(I),CY(I))=1 THEN GOSUB 590
370   LINE (CX(I),CY(I))-(CX1(I),CY1(I))
380   CX1(I)=CX(I) :CY1(I)=CY(I)
390   IF CX(I)=X AND CY(I)=Y THEN 450
400 NEXT I
404 '
405 ' *** ｽｺｱ etc. ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ***
406 '
410 LOCATE 9,0 :PRINT SX;
420 LOCATE 19,0 :PRINT SY;
430 LOCATE 73,0 :PRINT SC;
440 GOTO 160
444 '
445 ' *** ｼﾞﾌﾞﾝ ﾉ ﾊﾞｸﾊﾂ & GAME OVER ***
446 '
450 FOR I=1 TO 100
460   BX=X+RND*I*2-I :BY=Y+RND*I-I/2 :IF BX<0 OR BY<0 THEN 460
470   LINE (X,Y)-(BX,BY),INT(RND*8) :SOUND INT(RND*20)+50,5
480   BBX=X+RND*I*5/2-I*5/4 :BBY=Y+RND*I*3/2-I*3/4
490   PSET (BBX,BBY),INT(RND*8) :SOUND INT(RND*20)+50,5
500 NEXT I
510 IF M=0 THEN SC=SC+RN*1000 :RN=RN+1 :SOUND 80,120 :GOTO 40
520 IF SC>HSC THEN HSC=SC
530 LOCATE 30,2 :PRINT CHR$(&HFF);"GAME OVER";CHR$(&HFD)
540 LOCATE 28,3 :PRINT "YOUR SCORE";CHR$(&HFE);SC;CHR$(&HFD)
550 LOCATE 28,4 :PRINT "  HI-SCORE";CHR$(&HFC);HSC;CHR$(&HFD)
560 LOCATE 28,6 :PRINT "REPLAY  [Yes/No] ?";
570 A$=INKEY$
580 IF A$="Y" OR A$="y" THEN CLS :GOTO 30 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN COLOR 7
:SCREEN 0 :END ELSE 570
584 '
585 ' *** MONSTER ﾉ ﾊﾞｸﾊﾂ ***
586 '
590 M=M-1 :LINE (CX(I),CY(I))-(CX1(I),CY1(I))
600 SV(I)=0
610 FOR J=1 TO 30
620   IF J>20 THEN 640
630   CIRCLE (CX(I),CY(I)),J,,,,.4 :SOUND INT(RND*10)+10,5
640   IF J<10 THEN 660
650   CIRCLE (CX(I),CY(I)),J-10,0,,,.4
660 NEXT J
670 LINE (0,10)-(639,11),1,BF :LINE (0,10)-(1,199),1,BF
680 LINE (638,10)-(639,199),1,BF :LINE (0,198)-(639,199),1,BF
690 SC=SC+1000
700 LOCATE 34,0:PRINT M;
710 RETURN
720 '
730 ' *** ｵｼﾏｲ ***
```

by P・Nカゲ人



評……ふんい気はでてますね（編）

by BUK



評……おなじみの作品です（編）

★同じＭＳＸでも松田聖子とキングコング。この差は大きい。（千葉県我孫子市・**星野健一12才**）……【**影**：キングコングと聖子ちゃんが腕ずもう。**編**：どうなった？**影**：できるわけないじゃんか！**編**：たたいてあげるよ！】

PASOPIA 7用

モグ吉クン！

エントリーコード PA②
松本　徳久



内　容

あなたは，汚染されている土の中に住んでいるモグ吉クンです。つっぱってうろうろしているモグ太につかまらないように，ゴミを地上のゴミ箱まで運びましょう。

遊びかた

モグ吉(赤色のやつ)を，8 6 2 4 で上下左右に動かしてください。ゴミは，土を掘らないと動きません。モグ太(緑色のやつ)は，せっかく掘った穴を埋めてしまいます。

ゴミは，ゴミ箱(上の白色のもの)の両側に置かないといけません。ゴミ箱と重ねるように置いたり，その他の外界（水色の所）にゴミを置くと，モグ吉は1匹死にます。モグ太に捕まったり，自分が土から出たり，ゴミを移動不可能な所（土の中の左端，右端，一番下の所）にやっても，モグ吉は死にます。3匹死ぬと，終りです。

モグ太は，ゴミと重なると死んで10点入り，ゴミをゴミ箱まで運ぶと100点入ります。

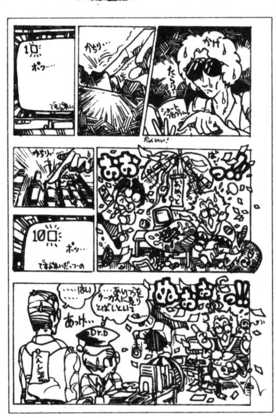
ゴミの移動は，モグ吉がゴミのまわり（上下左右）に行くと，勝手に動きます。

CHECKER FLAG

編：このパターンは，どちらかというと古いパターンになりつつあります。

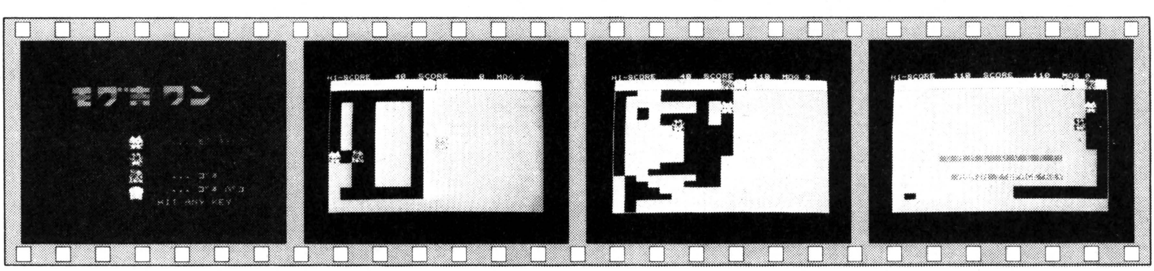
影：ディグダグ型のゲームだね。あのゲームほどおもしろくないけど，キャラがかわいいからＯＫかな。

Dr.D：いや，やってみると意外に難しいゲームだぞ。敵の追いかけも速いしな。



評：ウマーイな！(影)
みんな腕があがったネ！(編)

by 杉浦俊朗



《写真1》タイトル画面。キャラクタがかわいいナー　《写真2》モグ太のしつこい追いかけに注意！　《写真3》はい，1丁あがりー！　《写真4》ゲーム・オーバー

★サングラスをかけてマスクをしてる影さんは，もしかして月光仮面ではないですか？（埼玉県浦和市・粟屋努12才）……【**編**：月光仮面は編集長のオハコなんです。**編集長・影**：♪どこの誰かは～♪**編集長**：影，じゃまするな!!】

モグ吉クン！のプログラム・リスト

```
10 CLS:WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 DIM A%(135),B%(135),C%(135),D%(135)
30 COLOR=(6,6,2):RANDOMIZE TIME/3:AT=3:SC=0:GOTO 40
40 ' DATA READ
50 RESTORE 90:FOR I=0 TO 65:READ A:A%(I)=A:NEXT I
60 RESTORE 110:FOR I=0 TO 65:READ B:B%(I)=B:NEXT I
70 RESTORE 130:FOR I=0 TO 65:READ C:C%(I)=C:NEXT I
80 RESTORE 150:FOR I=0 TO 65:READ D:D%(I)=D:NEXT I
90 DATA 64,16,768,0,0,48,768,48,768,48,14080,115,14080,115,13056,13107,13107,51,
21763,13141,21811,12373,4405,21361,4405,21361,4405,21873,4437,21361,4405,21361,4
405,21361,21811,13141,21811,13141,0
100 DATA 8755,13091,0,48,0,0,768,13107,30583,30583,13107,13056,28791,30471,51,13
056,30519,29559,51,768,12339,13059,48,13107,12339,13059,13107,0,0,0,0,0,0,0,0
110 DATA 64,16,0,4,16384,0,1024,16452,17412,64,17408,16503,30468,68,0,17476,1747
6,80,64,1029,64,1104,64,5,0,1104,68,5,0,17488,17476,69,1024,17476,17412,16452,17
412
120 DATA 16452,1024,17476,16452,112,0,0,0,29191,17412,30583,30583,16964,1088,287
91,30471,1088,1088,30535,17527,1088,0,16452,17412,0,17476,68,17408,17476,0,0,0
130 DATA 64,16,26112,102,12288,0,24582,24576,1072,0,26118,24672,21760,83,26112,1
02,16725,8229,0,26112,870,20496,8450,6,24576,8229,4611,6,25856,848,0,26112,5,819
2,1904,32,5,12337,7,0,5,12292,28679
140 DATA 21792,20562,20480,7,48,13568,0,28679,17683,560,20560,7,26373,16402,9525
,28679,13330,20528,1362,1904,1282,1,21765,0,0,0,0,0
150 DATA 64,16,0,4609,52,0,4608,17715,25959,48,4609,13330,29014,35,30583,30583,3
0583,30583,29303,8738,30578,5909,30583,29303,10103,22353,30583,29303,30583,5909,
29303,8738,30583,22353,30471
160 DATA 30583,30071,28693,29191,8738,29047,28753,30471,30583,30071,28693,29191,
8738,29047,28753,30471,30583,30071,28693,29191,8738,29047,28753,30464,30583,3058
3,119,28679,0,1792,28784,0,0,0,0
170 GOSUB 1110:GOTO 300
180 ' PUT SUB
190 GOSUB 240:PUT(XM,YM),A%:RETURN
200 K=0:GOSUB 250:PUT(XT,YT),B%:RETURN
210 GOSUB 260:PUT(XG,YG),C%:RETURN
220 GOSUB 270:PUT(XB,YB),D%:RETURN
230 ' CLS SUB
240 LINE(XM,YM)-(XM+15,YM+15),0,BF:RETURN
250 LINE(XT,YT)-(XT+15,YT+15),K,BF:RETURN
260 LINE(XG,YG)-(XG+15,YG+15),0,BF:RETURN
270 LINE(XB,16)-(XB+16,32),0,BF:RETURN
280 ' SCORE SUB
290 LOCATE 1,1:PRINT USING"HI-SCORE #####  SCORE #####  MOG #";HS;SC;AT:RETURN
300 '
310 XM=32:YM=160:GOSUB 1190:YB=16
320 GOSUB 1030:GOSUB 190:GOSUB 200:GOSUB 820:GOSUB 950:GOSUB 280
330 ST=STICK(0)
340 IF ST=1 THEN 380
350 IF ST=3 THEN 390
360 IF ST=5 THEN 400
370 IF ST=7 THEN 410 ELSE 420
380 GOSUB 240:YM=YM-16:GOTO 420
390 GOSUB 240:XM=XM+16:GOTO 420
400 GOSUB 240:YM=YM+16:GOTO 420
410 GOSUB 240:XM=XM-16:GOTO 420
420 IF XM<16 OR XM>288 OR YM<24 OR YM>188 THEN 640
430 GOSUB 190
440 IF XM=XT AND YM=YT THEN 640
450 IF XT=XG AND YT=YG THEN 460 ELSE 470
460 GOSUB 210:GOSUB 1190:GOSUB 900
470 GOSUB 1080
480 IF XM-16=XG AND YM=YG AND C2<>6 THEN 730
490 IF XM+16=XG AND YM=YG AND C1<>6 THEN 750
500 IF XM=XG AND YM-16=YG AND C3<>6 THEN 770
510 IF XM=XG AND YM+16=YG AND C4<>6 THEN 790
520 IF (XB=XG+16 AND YG=YB) OR (XB=XG-16 AND YG=YB) THEN 920
530 IF YG<32 OR YG>170 OR XG<32 OR XG>272 THEN 640
540 GOTO 550
550 ' TEKI
560 K=6:GOSUB 250:GOSUB 210
570 IF YT-YM>0 THEN YT=YT-8  ELSE YT=YT+8
580 IF YT=YM THEN 590 ELSE 600
590 IF XM-XT>0 THEN XT=XT+16 ELSE XT=XT-16
600 IF XT<8 OR XT>296 OR YT<16 OR YT>170 THEN 610 ELSE 620
610 GOSUB 1190
620 GOSUB 200
630 GOTO 330
640 ' GAME OVER?
650 AT=AT-1:IF AT=0 THEN 680
660 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
670 NOISE"T100L10N70N50N30":GOSUB 280:GOTO 300
680 LOCATE 10,15:PRINT CHR$(249)"G A M E  O V E R !!"
690 LOCATE 12,18:PRINT CHR$(253)"AGAIN ?'SPACE'KEY";:IF SC>HS THEN HS=SC
700 GOSUB 280:AT=3:SC=0
710 IF INKEY$=" " THEN  300 ELSE 710
720 'GOMI
730 GOSUB 260:XG=XG-16:GOSUB 210
740 GOSUB 810:GOTO 520
750 GOSUB 260:XG=XG+16:GOSUB 210
760 GOSUB 810:GOTO 520
770 GOSUB 260:YG=YG-16:GOSUB 210
780 GOSUB 810:GOTO 520
790 GOSUB 260:YG=YG+16:GOSUB 210
800 GOSUB 810:GOTO 520
810 NOISE"L10T100S0M1N18":RETURN
820 'GOMI PUT
830 XG1=INT(RND(1)*20)+1
840 YG2=INT(RND(1)*12)+1
850 XG=XG1*16:YG=YG2*16
860 IF YG<32 OR YG>170 OR XG<32 OR XG>272 THEN 820
870 GOSUB 210
880 RETURN
890 '
900 PLAY"T100L20S0M1N40N60":SC=SC+10
910 GOSUB 280:RETURN
920 ' CLEAR
930 SC=SC+100:GOSUB 280
940 PLAY"V15T100L20M1S0N70N70N70","T100L20M1S0N30N30N30":GOSUB 1000
950 ' BOX SUB
960 XB1=INT(RND(1)*20)+1
970 XB=XB1*16
980 IF XB<16 OR XB>300 THEN 950
990 GOSUB 220:RETURN
1000 '
1010 GOSUB 280:FOR I=0 TO 2000:NEXT
1020 CLS:GOTO 300
1030 'GAMEN
1040 LINE(15,31)-(304,192),6,BF
1050 LINE(15,16)-(304,31),5,BF
1060 LINE(15,31)-(304,31),2
1070 RETURN
1080 '
1090 C1=POINT(XG+18,YG+4):C2=POINT(XG-4,YG+4):C3=POINT(XG+4,YG-4):C4=POINT(XG+4,
YG+19)
1100 RETURN
1110 ' DEMO
1120 LOCATE 5,5:PRINT CHR$(249)"[illegible]";
1130 LOCATE 5,6:PRINT CHR$(250)"[illegible]";
1140 LOCATE 5,7:PRINT CHR$(252)"[illegible]";
1150 PUT(120,100),A%:PUT(120,120),B%:PUT(120,140),C%:PUT(120,160),D%
1160 LOCATE 20,13:PRINT CHR$(252)"... ﾓｸﾞｷﾁ ｸﾝ";:LOCATE 20,15:PRINT CHR$(250)"..
. ﾂｯﾊﾟﾘ ﾓｸﾞﾗ";:LOCATE 20,18:PRINT CHR$(254)"... ｺﾞﾐ";:LOCATE 20,20:PRINT CHR$(25
3)"... ｺﾞﾐ ﾊﾞｺ";
1170 LOCATE 18,22:PRINT CHR$(251)"HIT ANY KEY";
1180 IF INKEY$="" THEN 1180 ELSE RETURN
1190 ' TEKI
1200 XT1=INT(RND(1)*20)+1
1210 YT2=INT(RND(1)*12)+1
1220 XT=XT1*16:YT=YT2*16
1230 IF YT<32 OR YT>170 OR XT<32 OR XT>272 THEN 1190
1240 RETURN
1250 '  By   N . MATSUMOTO
1260 '
1270 '
1280 '
```

★このやろー！ベーマガばっか読んでたら大学の単位を三つも落としてしまったではないか!!ベーマガなんてでえっきらいだ!!（神奈川県川崎市・**亀田昭彦19才**）……**【影：**ベーマガの目的はそこにある。学生よ勉強してみろや!!**】**

SKYER

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P6①

サーモン



ストーリー

平和な日々が続く地球であったが，突然，江井里安村へエイリアンが襲ってきたのだ。

そこであなたは，スーパー・ヘリ（SKYER）に乗って村人を助けてもらいたい。

あそびかた

カーソル・キーの左右で左右移動，スペース・キーで上下です（押すと上昇，離すと下降です）。

RUNしてしばらくするとタイトルが表示されます。何か好きなキーを押すとランクを聞いてくるので，[0]～[9]を押してください（小さいほど速い。0で1面クリアなんかできるわけない！）。これでGAMEスタートです。

敵の攻撃からSKYERを守って村人を助けてください（人と重なればいいんです）。

10人助けると，1面クリアですよ。

CHECKER FLAG

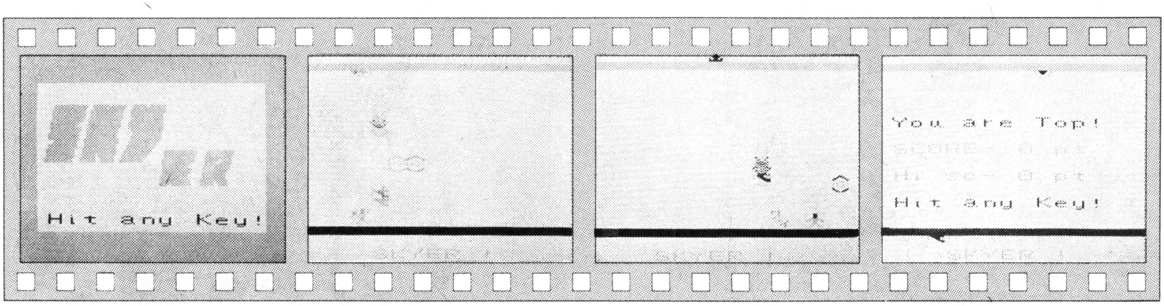
影：ワォー，速い!!

Dr.D：メイン・ルーチンがマシン語だからな。しかし，こうマシン語が多くなると，どこで何の処理をやっているかわからなくなる場合が多い。そこで，処理の最初や最後に，NOP命令（何もしない命令）を入れてほしいものだ!!

改　造

2990行をとれば4000行以降は入れなくてすみます。

マシン語は，最後のJPDC00以外はすべて相対性ジャンプですから，メモリ位置を変えてつけ加えるといいでしょう。もっと改造したければ32KBのほうがいいと思います。



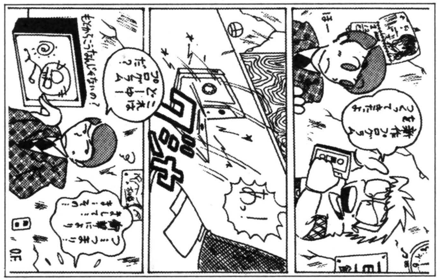
《写真1》 タイトル画面　《写真2》 おっと助けそこなった　《写真3》 今度はうまくゆきました　《写真4》 ゲーム・オーバー

★編さん，あのトンチンカンな影がイヤリングしてるって本当？（千葉県市川市・麻生和範13才）……【影：誰がトンチンカンだって？でもイカリングは大好物だよ。編：そうじゃなくて…。影：ああメンチカツって言ったのか。】

SKYER のプログラム・リスト

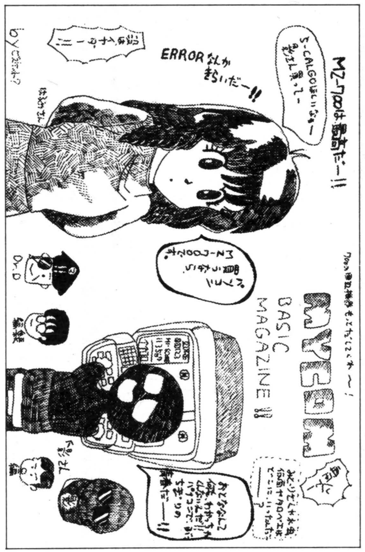
```
0 CLEAR10,&HDAFF:CLS
10 DATA 11,60,DF,2A,F0,DE,CD,00
20 DATA DF,CD,61,10,2A,F0,DE,CB
30 DATA 6F,28,01,2B,CB,67,28,01
40 DATA 23,CB,7F,28,06,25,11,20
50 DATA DF,18,04,24,11,40,DF,7C
60 DATA FE,F7,20,01,25,FE,E4,20
70 DATA 01,24,7D,FE,00,20,01,2C
80 DATA FE,1F,20,01,2D,22,F0,DE
90 DATA CD,00,DF,2A,FA,DE,11,60
100 DATADF,CD,00,DF,2A,FA,DE,3A
110 DATAFA,DE,FE,00,20,02,3E,1E
120 DATA6F,CB,47,28,05,11,80,DF
130 DATA18,03,11,A0,DF,2D,22,FA
140 DATADE,CD,00,DF,3E,01,1E,64
150 DATACD,C5,1B,3E,0B,1E,17,CD
160 DATAC5,1B,3E,0C,1E,06,CD,C5
170 DATA1B,3E,07,1E,3E,CD,C5,1B
180 DATA3E,08,1E,10,CD,C5,1B,3E
190 DATA0D,1E,08,CD,C5,1B,2A,F0
200 DATADE,ED,5B,FA,DE,B7,ED,52
210 DATA20,41,3E,01,1E,01,CD,C5
220 DATA1B,3E,0B,1E,77,CD,C5,1B
230 DATA3E,0C,1E,1E,CD,C5,1B,3E
240 DATA07,1E,3E,CD,C5,1B,3E,08
250 DATA1E,10,CD,C5,1B,3E,0D,1E
260 DATA00,CD,C5,1B,2A,F0,DE,11
270 DATAC0,DF,23,23,CD,00,DF,2A
280 DATAF5,DE,23,22,F5,DE,3E,1E
290 DATA32,FA,DE,2A,EA,DE,11,60
300 DATADF,CD,00,DF,2A,EA,DE,7D
310 DATAFE,00,20,17,2A,E0,DE,23
320 DATA22,E0,DE,7E,CB,3F,CB,3F
330 DATACB,3F,CB,3F,67,3E,E2,84
340 DATA67,2E,1E,2B,22,EA,DE,11
350 DATA00,DB,7D,22,EA,DE,CB,47
360 DATA20,03,11,20,DB,CD,00,DF
370 DATA2A,DE,DE,11,60,DF,CD,00
380 DATADF,2A,DE,DE,11,60,DB,7C
390 DATAFE,F4,20,03,11,40,DB,FE
400 DATAF5,20,08,2A,F0,DE,26,E4
410 DATA22,DE,DE,2A,DE,DE,24,22
420 DATADE,DE,CD,00,DF,06,FF,21
430 DATA00,E3,36,55,23,10,FB,06
440 DATAFF,21,00,F6,36,FF,23,10
450 DATAFB,2A,AA,DE,11,60,DF,CD
460 DATA00,DF,2A,AA,DE,2D,2D,7D
470 DATAFE,00,20,05,2A,F0,DE,2E
480 DATA1E,11,80,DB,22,AA,DE,CD
490 DATA00,DF,3A,F5,DE,FE,0A,20
500 DATA06,3E,FF,32,A3,DE,C9,3A
510 DATAF1,DE,FE,F6,C8,ED,5B,F0
520 DATADE,2A,DE,DE,B7,ED,52,C8
530 DATA2A,EA,DE,B7,ED,52,C8,2A
540 DATAAA,DE,B7,ED,52,C8,3A,DA
550 DATADE,47,C5,47,10,FE,C1,10
560 DATAF9,2A,F0,DE,ED,5B,AA,DE
570 DATA2C,B7,ED,52,C8,C3,00,DC
580 DATAC9,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9
980 FORI=&HDC00TO&HDDCF:READ A$
990 POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
1000 RESTORE 1010
1010 DATA06,0F,1A,77,13,23,1A,77
,13,C5,01,1F,00,09,C1,10
1020 DATAF1,C9,C9,C9,C9,C9,C9,C9
,00,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA00,0A,00,2A,02,A0,02,B0
,00,30,80,3F,80,FF,8F,FF
1040 DATAAF,C5,8F,C5,83,F5,80,FF
,00,3F,00,0F,00,00,00,00
1050 DATA02,00,02,80,00,A0,80,28
,80,3A,80,32,B0,30,BF,FF
1060 DATABF,FF,8F,F5,83,F5,80,F5
,00,3F,00,0F,00,00,00,00
1070 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
1080 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
1090 DATA83,C2,83,C2,23,C8,23,C8
,0A,A0,0A,A0,02,80,02,80
1100 DATA02,80,02,80,0A,A0,0A,A0
,20,08,20,08,80,02,80,02
1110 DATA00,00,00,00,03,C0,03,C0
,03,C0,03,C0,0A,A0,2A,A8
1120 DATAA2,8A,82,82,02,80,02,80
,08,20,08,20,A0,0A,A0,0A
1130 DATAAA,00,82,00,82,00,02,00
,02,00,08,00,20,00,00,00
1140 DATA02,82,00,02,00,08,00,28
,00,88,00,08,00,08,00,08
1150 FORQ=&HDF00TO&HDFDF:READ B$

1160 POKE Q,VAL("&H"+B$):NEXT Q
2000 RESTORE 2010
2010 DATA80,02,80,02,83,C2,83,C2
,8F,F2,8F,F2,A3,CA,A3,CA
2020 DATA0F,F0,0F,F0,03,C0,03,C0
,08,20,08,20,A0,0A,A0,0A
2030 DATA03,C0,03,C0,0F,F0,0F,F0
,33,CC,33,CC,3F,FC,3F,FC
2040 DATA8F,F2,8F,F2,83,C2,83,C2
,20,08,20,08,08,20,08,20
2050 DATACF,F3,C0,03,33,CC,30,0C
,0C,30,CC,30,03,C3,C3,C0
2060 DATA03,C3,C3,C0,0C,33,0C,30
,30,0C,33,CC,C0,03,CF,F3
2070 DATA30,0C,00,00,0C,30,00,00
,33,CC,0C,30,33,CC,0C,30
2080 DATA33,CC,FC,3F,C3,C3,3C,3C
,33,CC,0C,30,0F,F0,03,C0
2090 DATA03,C0,0F,F0,3C,3C,F0,0F
,C0,03,02,80,08,20,88,22
2100 DATA88,22,08,20,02,80,C0,03
,F0,0F,3C,3C,0F,F0,03,C0
2110 FORE=&HDB00TO&HDB9F:READC$
2120 POKEE,VAL("&H"+C$):NEXT E
2990 GOTO 4000
3000 FORI=&HDEA0TO&HDEFF
3010 POKEI,0:NEXT I
3020 POKE&HDEF1,&HE7:POKE&HDEEA,
&H1E:POKE&HDEEB,&HF0
3030 POKE&HDEFA,&H1E:POKE&HDEFB,
&HF4:POKE&HDEDE,&H10
3040 POKE&HDEDF,&HE6:POKE&HDEAA,
&H1E:POKE&HDEAB,&HE8
3050 SCREEN1,1,1:CLS:LOCATE5,9
3060 INPUT"ラ ン ク ( 1 - 9 )";Z$
3070 IFZ$>"9"ORZ$<"0"THEN3060
3080 POKE&HDEDA,VAL(Z$)*20+1
3090 SCREEN3,2,2:COLOR2,0,2:CLS
3100 LOCATE4,15:PRINT"SKYER !";
3110 EXEC&HDC00:P=PEEK(&HDEA3)
3120 IFP=0THEN3300
3130 POKE&HDEA3,0:POKE&HDEF5,0
3140 ME=ME+1:PLAY"V15","O4V15"
3150 PLAY"O1C1","C1","V15O7C1"
3160 FORZ=1TO10:FORC=1TO4
3170 COLOR C:LOCATE2,6
3180 PRINT "E L I A -";ME+1
3190 FORQ=1TO50:NEXTQ,C,Z
3200 LINE(24,50)-(220,160),0,BF
3210 SP=PEEK(&HDEDA)-10
3220 IFSP<1THENSP=1
3230 POKE&HDEDA,SP
3240 POKE&HDEF0,&H00
3250 POKE&HDEF1,&HE7
3260 GOTO 3100
3300 SW=PEEK(&HDEF5):B=ME^2
3310 SW=SW*100+B*1000
3320 IFSW>=HSTHENHS=SW:F=1
3330 LINE(12,50)-(255,160),0,BF
3340 LOCATE1,7:COLOR 2
3350 PRINT "SCORE-";SW;" pt"
3360 LOCATE1,9:COLOR 3
3370 PRINT "Hi sc-";HS;" pt"
3380 LOCATE1,5:COLOR4:IFF=1THENP
RINT"You are Top!":F=0
3390 LOCATE1,11:COLOR 4
3400 PRINT"Hit any Key!"
3410 SW=0:ME=0:B=0:EXEC&H1058
3420 IFINKEY$=""THEN3420
3430 EXEC&H1058:GOTO 3000
3440 END:REM  by SALMON
4000 SCREEN3,2,2:COLOR2,2,2:CLS
4010 :LINE(25,30)-(220,160),0,BF
:RESTORE4100
4020 READX$:IFX$="P"THEN4070
4030 IFX$="END"THEN4100
4040 X=VAL(X$):READ Y
4050 LINE -(X,Y),2:GOTO 4020
4070 READX,Y:PSET(X,Y),2
4080 GOTO 4020
4100 DATAP,40,50,68,50,64,65,60,
65,58,70,62,70,55,100,31,100
4110 DATA34,85,38,85,40,80,35,80
,40,50,P,75,50,87,50,85,55
4120 DATA92,50,100,50,95,75,90,7
6,94,80,90,100,80,100,76,85
4130 DATA75,100,63,100,75,50,P,1
08,50,118,50,120,54,123,50,135
4140 DATA50,130,80,115,100,97,10
8,108,75,104,70,108,50
4150 DATAP,135,90,160,90,158,100
,155,100,152,105,156,105
4160 DATA155,110,153,110,152,115
,155,115,154,120,130,120,135,90
4170 DATAP,170,90,192,90,188,105
,184,110,186,120,180,120,176
4180 DATA115,174,120,165,120,170
,90,P,178,97,184,97,182,102,176
4190 DATA102,178,97,END
4200 PAINT(50,75),2,2
4210 PAINT(80,75),2,2
4220 PAINT(120,75),2,2
4230 PAINT(145,105),2,2
4240 PAINT(175,110),2,2
4250 LOCATE2,12:COLOR4
4260 PRINT "Hit any Key!"
4270 EXEC&H1058
4280 IFINKEY$=""THEN4280
4290 EXEC&H1058:GQTO 3000
```



評…ウソー、編集長がカッコよすぎるぞ！(影)

by OF

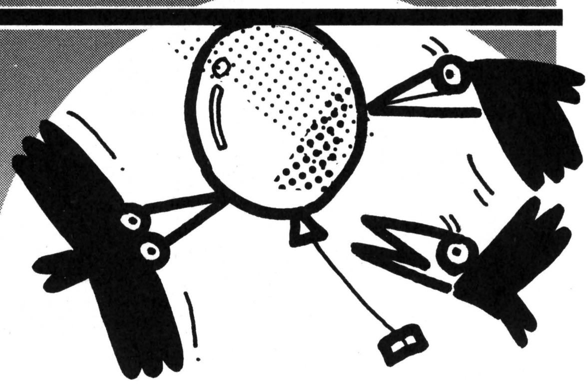


評…かわいい女の子にはウインクを—パチッ♡(影)

by ビスケット？

★♪山は万点（マウンテン）テストは0点～♪（千葉県我孫子市・小松　秀13才）……【編：まずいことがあると歌でごまかすとこなんか影さんソックリ！影：♪に～げ～たにょ～ぽにゃ……♪】

CROW & BALLON



エントリーコード P6②

小川　みく

内容

このゲームは，ベーマガ83年7月号の「CROW&BALON」の移植です。

左から右へ移動するカラスを上下に移動させて風船を割ってください。風船を割ると得点になります。くちばし以外で風船に触れると，カラスが1匹死にます。

得点は，黄色が10点，青色が20点，赤色がMYSTERY POINTです。

カラスが死ぬと，情けないデモが出てきます。また3面クリアごとに，ボーナス・ラウンドがあります。風船が動かないので大量得点のチャンスです。ボーナス・ラウンドで150点以上とると，スペシャル・ボーナスがつきます。

操作は，カーソル・キーです。

《第1表》主な変数表

CROW(CR)…カラス
RN……ラウンド，S……スコア
T……風船の出る割合
IX……ワークエリア書き込み用
X，Y…カラスX，Y，PO…はんてい用
PL…PLAYDATAよみだし用
C……風船せんたく用
A，B…風船アドレス
BO…BONUS
I……ループ用
R，RRなど…円表示用
SI…その面にとったスコア
SB…スペシャルBONUS
TS…ボーナスラウンドかの判定用

改造・その他

マシン語は，表示と，キー・スキャンなどに使っています。

このゲームをロードするときには，必ず**リスト1**をロードしてからリセットしてください。さもないとOM ERRORになります。少々めんどくさいのですが，必ずしてください。

あと，変数表をつけておきます。

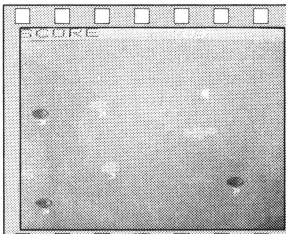
参考

新星出版社：わかるマシン語入門
電波新聞社：PC－6001活用研究
ベーマガ83年7月号「CROW & BALLON」

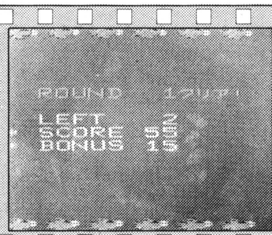
CHECKER FLAG

編：オリジナル・ソフトよりも，画面がキレイになってます。

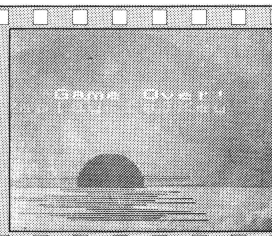
Dr.D：移植なれど，ひさびさにゆかいなゲームが届いたという感じだな。プログラム？　うむ，こんなもんでよろしかろ。



《写真1》ただいま40点



《写真2》みごとラウンド・クリア！



《写真3》ゲーム・オーバー

★うるさいなあ，ベーガマベーマガって。いくら僕の本名が蒲(ガマ)だからって。(愛知県小牧市・**蒲　厚二16才**)
……【**影**：♪ガマはガマでも小牧のガマ～♪**編**：編集部の掟では読者をバカにすると百タタキの刑なんヨ！】

《リスト1》CROW&BALLON のマシン語・リスト

```
80 PRINT"とちゅうで STOPさせたらF1とF2を":K
EY1,"OUT&H93":KEY2,",3"+CHR$(13)

85 FORI=0TO1000:NEXT
90 CLEAR50,&HCFFF:OUT&H93,&H2
100 FORI=&HD000TO&HD159:READA$:A
=VAL("&H"+A$)
110 SU=SU+A:POKEI,A:NEXT:IFSU<>3
6726THENS$="1000-":GOTO200
120 SU=0:FORI=&HD400TO&HD491
130 READA$:A=VAL("&H"+A$)
140 SU=SU+A:POKEI,A:NEXT:IFSU<>1
2368THENS$="2000-":GOTO200
150 OUT&H93,&H3:END
200 PRINT "DATA Error in ";S$:CH
R$(7):OUT&H93,3
210 END
1000 DATAdd,21,00,d5,26,00,dd
1010 DATA6e,00,29,29,29,29,29
1020 DATA16,00,dd,5e,01,7b,cb
1030 DATA3b,cb,3b,e6,03,3c,dd
1040 DATA77,04,19,11,00,e2,19
1050 DATAdd,75,02,dd,74,03,00
1060 DATA00,00,00,00,00,00,dd
1061 DATA21,00,d5,dd,6e,05,dd
1062 DATA66,06,e5,fd,e1,fd,7e
1063 DATA00,dd,77,07,fd,23,fd
1064 DATA7e,00,dd,77,08,dd,77
1065 DATA09,dd,4e,04,dd,36,0a
1066 DATA00,dd,6e,02,dd,66,03
1067 DATAdd,75,0b,dd,74,0c,1e
1068 DATA00,fd,23,fd,56,00,41
1069 DATA05,ca,79,d0,cb,3a,cb
1070 DATA1b,cb,3a,cb,1b,05,c2
1080 DATA6d,d0,7e,a2,ca,82,d0
1090 DATAdd,36,0a,01,7e,aa,77
1100 DATA23,7e,a3,ca,8f,d0,dd
1110 DATA36,0a,01,7e,ab,77,dd
1120 DATA35,09,c2,61,d0,dd,35
1130 DATA07,c8,dd,7e,08,dd,77
1140 DATA09,dd,6e,0b,dd,66,0c
1150 DATA11,20,00,19,c3,5b,d0
1160 DATA00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA00,00
1180 DATA21,c0,e3
1190 DATA11,a0,e3,01,60,15,ed
1200 DATAb0,c9,00,00,dd,7e,0e
1210 DATAdd,77,01,dd,7e,0d
1220 DATAdd,77,00,21,00,d4,dd
1230 DATA75,05,dd,74,06,cd,00
1240 DATAd0,dd,7e,0e,c6,01,57,dd
,36,0f,01,fe,70
1245 DATA d0,7a,dd,77,0e,dd,77,0
1,cd,b8,d0,cd,61,10,57,e6,04
1250 DATAc2,08,d1,7a,e6,08,c2,1b
,d1,cd,00,d0,c9,dd,7e,0d
1260 DATAfe,0a,da,12,d1,d6,05
1270 DATAdd,77,00,dd,77,0d,c3,04
,d1,dd
1280 DATA7e,0d,fe,b4,d2,25,d1
1290 DATAc6,05,dd,77,00,dd,77
1300 DATA0d,c3,04,d1
1310 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,3
a,1b,fd
1320 DATAb7,cc,4a,d1,c3,74,0f,21
,00,d2,cd
1330 DATAb3,1e,c9,f3,21,40,d1
1340 DATA22,06,fa,fb,c9
2000 DATA0c,04,00,a8,00,00
2010 DATA00,3a,00,00
2020 DATA00,aa,3a,00
2030 DATA30,a8,3e,50
2040 DATAa8,aa,aa,54
2050 DATAea,aa,aa,00
2060 DATAaa,aa,aa,54
2070 DATAea,aa,aa,50
2080 DATAa8,aa,a8,00
2090 DATA30,aa,00,00
2100 DATA00,aa,80,00
2110 DATA00,3a,80,00
2160 DATA0f,02,0f,f0,3f,fc,ff,cf

2170 DATAff,f3,ff,f3,ff,cf
2180 DATAff,ff,3f,fc,0f,f0
2190 DATA03,c0,01,00,00,50
2200 DATA00,10,00,50,01,00
2210 DATA0f,02,0a,a0,2a,a8,aa,9a

2220 DATAaa,a3,aa,a3,aa,8a
2230 DATAaa,aa,2a,a0,02,80
2240 DATA01,00,00,50,00,10
2250 DATA00,10,00,50,01,00
2260 DATA0f,02,05,50,15,54,55,45

2270 DATA55,51,55,51,55,45
2280 DATA55,55,15,50,05,50
2290 DATA01,00,00,50,00,10
2291 DATA00,10,00,50,01,00,xx
```

《リスト2》CROW&BALLON のメイン・リスト

```
100 SCREEN 3,2,2:CONSOLE0,16,0,0
:CLS:CROW=3:RN=1:S=0:T=12
105 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X):I=0
110 IX=&HD500:X=0:Y=90:PL=0:TS=0
115 PLAY"o7t255v8s8m5000":POKEIX
+&HE,X:POKEIX+&HD,Y:POKEIX,Y
130 POKEIX+1,X:POKEIX+5,00:POKEI
X+&H6,&HD4:LINE(0,0)-(255,13),3,
BF
145 LOCATE0,0:COLOR4:T=T-1
150 PRINT"SCORE":COLOR2:LOCATE8,
0:PRINTS:EXEC&HD000:S1=S:IFT=3TH
ENT=12
160 EXEC&HD0C6:IFPEEK(IX+&HA)=1T
HEN1500
165 IFPEEK(&HFD1B)=0THENGOSUB100
0
170 X=PEEK(IX+&HE)*2:Y=PEEK(IX+&
HD):IFX=222THEN800
190 IFFNR(T)=0THENGOSUB300
200 PO=POINT(X+33,Y+5):IFPO<>1TH
ENGOSUB500
230 GOTO 160
300 C=INT(RND(1)*3)+1:ONCGOTO 32
0,330,340
320 A=&HD4:B=&H32:GOTO 350
330 A=&HD4:B=&H52:GOTO 350
340 A=&HD4:B=&H72
350 POKEIX+&H05,B:POKEIX+06,A:X1
=FNR(101):POKEIX,165-FNR(50)
375 POKEIX+1,X1:IFTS=1THENPOKEIX
+1,I*10:POKEIX,FNR(160)+20
380 EXEC&HD000:RETURN
500 LINE(0,0)-(255,13),3,BF:IFPO
=2THENS=S+10
510 IFPO=3THENS=S+20
530 IFPO=4THENS=S+(INT(RND(1)*3)
+2)*10
540 LOCATE0,0:COLOR4:PRINT"SCORE
":COLOR2:LOCATE8,0:PRINTS
550 LINE(X+33,Y-15)-(X+50,Y+15),
1,BF
555 EXEC&H1BB3:PRINTCHR$(7);CHR$
(7);:PLAY "v8s8m5000":RETURN
800 IFRN/3=INT(RN/3)THENGOSUB250
0
801 X=2:Y=90:BO=INT((S-S1)/2)*RN
:S=S+BO:CLS:FORI=0TO100STEP20
820 POKEIX+5,00:POKEIX+6,&HD4:PO
KEIX,0:POKEIX+1,I:EXEC&HD000
850 POKEIX,180:POKEIX+1,I:EXEC&H
D000:NEXT:COLOR3
870 LOCATE2,5:PRINT "ROUND ";RN"
クリア!":EXEC&H1BB3:COLOR2
875 LOCATE2,7:PRINT"LEFT  ";CR:L
OCATE0,8:PRINT"* SCORE";S:PRINT"
* ";
876 PRINT"BONUS";BO
880 PLAY"v15l8o5fefgfefferfebfed
gfefffo8t255l4v8s8m5000":RN=RN+1

890 IFPEEK(&HFD1B)<>0THEN890
900 PL=0:CLS:GOTO 110
1000 PL=PL+1:IFPL=5THENPL=1
1010 ONPLGOTO 1020,1030,1040,105
0
1020 PLAY"t255o7E16FG8.G16F#GAGE
8.E16D#EFE":RETURN
1030 PLAY"t255o7c8.c16dco6bo7cc#
4d8d16e":RETURN
1040 PLAY"t255o7f8.f16efgfd8.d16
c#de":RETURN
1050 PLAY"t255o7do6b8o7gggg4c8":
RETURN
1100 PL=PL+1:IFPL=5THENPL=1
1110 ONPLGOTO 1120,1130,1140,115
0
1120 PLAY"t150o4g.d8g8d16g8a16b2
g2o5c.c8o4gab2.r":RETURN
1130 PLAY"t150o4g.d8g8d16g8a16b2
g2a.a8aba2.r":RETURN
1140 PLAY"t150o4a.a8g8a16b8.a16g
do5cco4gab2.r":RETURN
1150 PLAY"t150o4ef8g8.f16g8.e16d
.d8g2b.o5c8o4bagr":RETURN
1500 CR=CR-1:CLS:COLOR4:X=100:Y=
150:R=30:L=R/SQR(2):RR=R*R:FORI=
0TOL
1501 A=SQR(RR-I*I):B=X+I
1506 G=X-I:C=Y+I:H=Y-I:D=X+A:J=X
-A:E=Y+A:F=Y-A:PSET(B,E):PSET(B,
F)
1507 PSET(G,E):PSET(G,F):PSET(D,
C):PSET(D,H):PSET(J,C):PSET(J,H)
:NEXT
1508 PAINT(100,150),4,4:LINE(0,1
50)-(255,192),3,BF:X2=100:Y2=140

1510 FORI=140TO160:LINE(X2-FNR(8
0)-10,Y2)-(X2+FNR(80)+10,Y2):Y2=
Y2+2
1515 NEXT:PLAY"t100o4l4v15o4eedc
ddr8eco3ao4co3ggr8agegaao4cr64cd
do7t255
1516 PLAY"o7t255v8s8m5000":PL=0:
FORI=0TO100:POKEIX+1,I:POKEIX+0,
90
1530 EXEC&HD000:FORT=0TO10:NEXT:
EXEC&HD000:NEXT:IFCROW=0THEN2000

1540 LOCATE3,3:COLOR3:PRINT"あと":
CROW:"ひき":FORI=0TO1000:NEXT:CLS:
GOTO110
2000 LOCATE3,5:COLOR2:PRINT"Game
 Over!"
2010 LOCATE0,6:COLOR3:PRINT"Repl
ay [s]Key":IFINKEY$="s"THEN100
2030 GOTO 2010
2500 X=2:Y=90:CLS:POKEIX+&HE,1:P
OKEIX+&HD,90:POKEIX+5,00:POKEIX+
6,&HD4
2510 POKEIX,90:POKEIX+1,1:EXEC&H
D000:LINE(0,0)-(255,13),3,BF:LOC
ATE0,0
2520 COLOR4:PRINT"SCORE":COLOR2:
LOCATE8,0:PRINTS:TS=1:FORI=2TO12

2525 GOSUB300:NEXT:S1=S:POKE&HD0
B8,&HC9:PL=0
2530 EXEC&HD0C6:X=PEEK(IX+&HE)*2

2551 Y=PEEK(IX+&HD):IFX=222THEN2
800
2560 PO=POINT(X+33,Y+5):IFPO<>1T
HENGOSUB500
2700 IFPEEK(IX+&HA)=1THENPOKE&HD
0B8,&H21:GOTO1500
2705 IFPEEK(&HFD1B)=0THENGOSUB11
00
2710 GOTO 2530
2800 S1=S-S1:SB=0:TS=0:POKE&HD0B
8,&H21:IFS1>150THENSB=1000
2820 LINE(30,20)-(220,170),2,BF:
COLOR3:LOCATE3,3:PRINT"SCORE =";
S1
2840 LOCATE2,5:PRINT"TOTAL SCORE
":LOCATE3,6:COLOR 4:PRINT"=";S
2850 COLOR3:LOCATE2,7:PRINT"スペシ
ャル BONUS":COLOR4:LOCATE3,8:PRINT
"=";SB
2860 FORI=0TO1000:NEXT:X=2:Y=90:
RETURN
```

★せっかくベーマガ族6人も作ったのに，どうして引っこしせにゃあかんのじゃ！ウッウウー。（大阪府寝屋川市・壁下康信11才）……**【編：ＯＦコーナーで文通したら？でも影さんがうるさいね，きっと！影：おとなしいヨ！】**

EXCALIBUR

～Seven crosses～ (7人の剣たち)

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P6II①
子雀くるみ



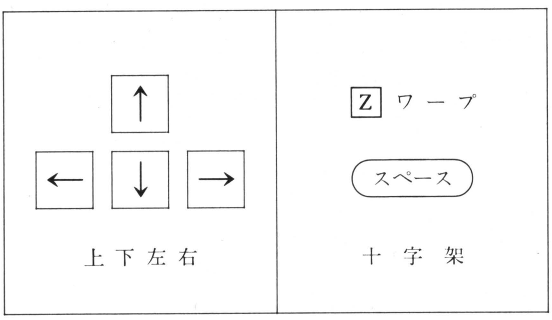
★ お話し ★

こんにちは！子雀くるみでえすう！今度作ったゲームは，恐～いドラキュラ屋敷に，あなたが神父になって，ドラキュラさんを「退治」しに行くっていうの。ドラキュラさんがキライなものっていうと…そう，十字架ですよネ！その十字架を，ドラキュラさんがきそうな所へ置いてゆくんです。そして，その上をドラキュラさんが通ると，ドラキュラさんは死にます。けど，すぐに生き返ってつぎのラウンドへ進むんです。それから，ドラキュラさんは足跡を残してくれるんです。親切ですね♡

★ 遊びかた ★

RUNしちゃうとINPUT入力待ちになります。①か②を入力すると，ゲームが始まります。十字架は7個までしか置けないの。

キー操作は第1図のとおりなんだけど，Zキーは大文字でないと受けつけません。だから，シフト・キーを押してZを押すか，あらかじめCAPSで大文字にしておいてくださいネ♡



《第1図》キー操作の説明

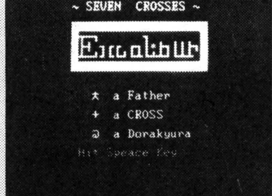
★ コツ ★

ドラキュラさんは，神父さんのほうへ，八方向から襲ってくるの。これをうまく利用して，十字架へおびきだしちゃいましょう。それと，壁にも十字架が置けるの。それは，自分でやってみて。

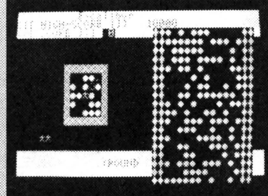
CHECKER FLAG

Dr.D：うむ，ベーシックのみでゲームをうまく作ってあるぞ。最近は，マシン語をメイン・ルーチンに組み込んでスピード・アップをはかっとるようだが，この作品のようにベーシックだけでプログラムを組むことは，大切なことだと考えるが。どうかな？

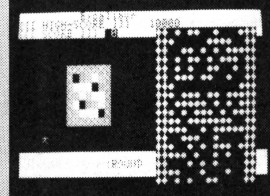
影：「マシン語寺子屋」をやめよーか？



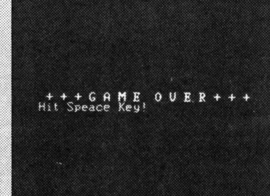
《写真1》タイトル画面



《写真2》おっ！ドラキュラだ



《写真3》ワープ!!



《写真4》ゲーム・オーバー

★4時間かけて入れたプログラムが停電で一瞬のうちに消えた。ウエーン，乾電池でできればいいのに!!(千葉県木更津市・河本敦之13才)……【影：なぜ乾電池って言うか知っている？編：知ってんの？影：いや。影・編：…うえ～ん!!】

EXCALIBURのプログラム・リスト

```
10 REM **************************
20 REM **                      **
30 REM ** Excalibur GAME       **
40 REM **                      **
50 REM **  Kurumi ♥        144 **
60 REM **************************
70 CLEAR 50
80 DIM C(15,21):HI=10000:MN=4
90 SCREEN 2,2,2:CONSOLE 0,20,0,0:COLOR15
,1,1:CLS
100 M=3:SC=0:INPUT "(Difficult-1,Easy-2,
Demo-3)";NY:CLS
110 ON NY GOTO 120,120,1490
120 GOSUB 830
130 GOSUB 950
140 X=3:Y=3:XX=3:YY=3:Q=10:CR=7
150 Q=INT(RND(1)*10)+3:QQ=Q
160 W=INT(RND(1)*16)+3:WW=W
170 P$="S11M9000L1603DEDFDGDADEDFDGDA04D
DE"
180 L$="DFDGDDDEDFDGDAAFAEADAEAFAFFEFEFE
EFF"
190 ON NY GOTO 240,200
200 COLOR 12,1:FOR I=2 TO 19:LOCATE22,I:
FORJ=0 TO15
210 PRINTCHR$(C(J,I));:NEXTJ,I
220 IF STRIG(0)=0THEN 220
230 GOTO 250
240 L=20:GOSUB 1380
250 PLAYP$:PLAYL$
260 REM ****** MAIN ********************

270 IF X=Q AND Y=W THEN 540
280 S=STICK(0)
290 X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5)
300 IFCR=0 THEN320
310 IF STRIG(0)=1 THEN C(X,Y)=43:CR=CR-1

320 IF INKEY$="Z" THEN GOSUB 660
330 EXEC &H1058
340 CH=C(X,Y):IF CH=131 THEN 540
350 IF CH=46 THEN B=B+1:SC=SC+B*10:PLAY"
S11M9000CCDE":C(X,Y)=32
360 LOCATE 14,2:COLOR15:PRINTSC
370 IF C(X,Y)=133 THEN X=XX:Y=YY
380 COLOR 7:PY=7:FOR J=Y-2TO Y+2:LOCATE9
,PY:PY=PY+1
390 FOR I=X-2 TO X+2
400 PRINT CHR$(C(I,J));:NEXTI,J
410 COLOR 4:LOCATE 11,9:PRINT"大";
420 Q=Q+(X<Q)-(X>Q):W=W+(Y<W)-(Y>W)
430 C(QQ,WW)=46
440 IF C(Q,W)=133 THEN Q=QQ:W=WW
450 IF C(Q,W)=43 THEN 750
460 IFQ>X-3ANDQ<X+3ANDW>Y-3ANDW<Y+3THEN5
10
470 XX=X:YY=Y:QQ=Q:WW=W:GOTO 270
480 IF X=Q AND Y=W THEN 540
490 GOTO 270
500 REM ****** DORAKYURA PRINT *********

510 COLOR 10:LOCATE11+(Q-X),9+(W-Y):PRIN
T"a"
520 PLAY"S9M103L64GFEDC":GOTO 470
530 REM ****** DIE & GAME OVER *********

540 M=M-1:B=0
550 PLAY"S11M9000L32GEEFEFEGEFEFE":PRINT
" DIE !":FORI=0TO1000:NEXT
560 IF M=0 THEN 580
570 CLS:GOTO 120
580 CLS:LOCATE5,10:PRINT" + + + G A M E
 O V E R + + + "
```

```
590 L$="S11M12L16E8F8G8E8CCDCCDEDEFDGCC"

600 IF HI<=SCTHEN HI=SC:COLOR13:PRINT" H
i-SCORE!!":HI:PLAYL$
610 COLOR 10:PRINT"      Hit Speace Key!"

620 FOR I=0 TO 1000
630 IF STRIG(0)=1 THEN 90
640 NEXT:END
650 REM ****** WARP ********************

660 TALK"F2 ^ WA-PU."
670 FORI=1 TO 16:LOCATE11,9:COLORI:PRINT
"大";:NEXT
680 X=INT(RND(1)*12)+2:XX=X
690 Y=INT(RND(1)*18)+2:YY=Y
700 CO=0:FOR I=4 TO 8 :FOR J=9 TO 13
710 CO=CO+1:COLOR,CO:LOCATE J,I+3:PRINT"
";:NEXT J
720 PLAY "S8M167L640=I;CDEFDFGFA":NEXTI:
COLOR ,1
730 RETURN
740 REM ****** CLEAR *******************

750 A$="S11M9000L1004FEFDFDEFDFDECDEF
760 PLAY A$
770 LOCATE3,5:PRINT" [ CLEAR !!] "
780 FOR I=0 TO 1000:NEXT
790 B=B+1:MN=MN+1:SC=SC+B*200+CR*10
800 IF MN=INT(MN/5)*5 THENGOSUB 1070
810 GOTO 120
820 REM ****** MAKE MAZE ***************

830 OUT &H93,2
840 FOR J=0 TO 21 STEP 21:FOR I=0 TO 15
850 C(I,J)=32:NEXT I,J
860 FOR J=1 TO 20 STEP 19:FOR I=0 TO 15
870 C(I,J)=131:NEXT I,J
880 FOR J=1 TO19 :FOR I=0 TO 14 STEP 14
890 C(I,J)=131:C(I+1,J)=131:NEXT I,J
900 FOR J=2 TO19 :FOR I=2 TO 13
910 C(I,J)=INT(RND(1)*2)*101+32
920 NEXT I,J
930 OUT &H93,3:RETURN
940 REM ****** MAKE SCREEN *************

950 CLS:COLOR4,2
960 FOR I=6 TO12
970 LOCATE8,I:PRINT"XXXXXXX"
980 NEXT
990 COLOR1,7:LOCATE0,0:PRINT"           E
xcalibur"
1000 COLOR ,6:LOCATE0,1:PRINT"[[[ HIGH-S
CORE ]]]"
1010 LOCATE20,1:PRINT HI
1020 COLOR ,8:LOCATE0,2:PRINT"[[[ SCORE
]]]"
1030 COLOR4,1:LOCATE4,14:FOR I=1TOM:PRIN
T"大";:NEXT
1040 LOCATE0,16:FOR I=6 TO 8:COLOR,I:PRI
NT SPC(40):NEXT
1050 LOCATE 7,17:COLOR1,7:PRINTCHR$(123)
;"ROUND ";MN:CHR$(125)
1060 RETURN
1070 PLAY"V14L804C4DEFGEF05C4
1080 TALK"M2 BO-NASU."
1090 TALK"F2 ZYAXKEXOSITEKUDASAI."
1100 JY$(1)="GUU":JY$(3)="CYOKI":JY$(5)=
"PAA"
1110 FOR J=0 TO 4:CLS:COLOR10:PRINT"
  *** BONUS STAGE ***"
1120 COLOR 7:PRINT"    ROUND ";J+1
1130 COLOR13:PRINT:PRINT
```

```
1140 PRINT"        UP KEY --- GUU
1150 PRINT"     RIGHT KEY --- CYOKI
1160 PRINT"      DOWN KEY --- PAA
1170 FOR I=0 TO 3
1180 PLAY "L16V1004BGEAFD":NEXT
1190 PRINT"push!":ST=STICK(0):JY=INT(RND
(1)*3)*2+1
1200 PLAY"V14L6404CDEFGAB05CDEFGAB04"
1210 IF ST=1 OR ST=3 OR ST=5 THEN 1230
1220 GOTO 1340
1230 COLOR 14:PRINT" YOU - ";JY$(ST)::CO
LOR10:PRINT"  PC - ";JY$(JY)
1240 IF ST = JY THENCOLOR5:PRINT"NEXT PL
AY!":PLAY"CAFAD":GOTO 1170
1250 IF ST=1 AND JY=5 THEN 1340
1260 IF ST=3 AND JY=1 THEN 1340
1270 IF ST=5 AND JY=3 THEN 1340
1280 FORK=0TO500:NEXTK
1290 NEXT J:PLAY"L16GFDGFEEFDFGAGFDAGAFA
EAGD"
1300 CLS:FORI=1TO16:COLORI:PRINT"
       GOOD!":NEXT
1310 PRINT :PRINT"        BONUS 10000  &
 give you '大'!
1320 SC=SC+10000:M=M+1
1330 FOR I=0 TO1000:NEXT:RETURN
1340 PRINT"BONUS ";J*1000;"!"
1350 PLAY"S9M100006L32EEEE"
1360 FOR I=0 TO  1000:NEXT:RETURN
1370 REM ****** PRINT EXCALIBUR ********

1380 COLOR 15,3:FOR I=4 TO 8
1390 LOCATEL-1,I:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXX
XX"
1400 NEXT
1410 COLOR 13,1:LOCATEL,5
1420 PRINT"┏┓        ┓          "
1430 LOCATEL,6
1440 PRINT"H┐┌┌ ┌┐┃*┃┐┃┃┃┐"
1450 LOCATEL,7
1460 PRINT"└┘└└ └┘└└└└└ └┘ "
1470 RETURN
1480 REM ****** DEMO *******************

1490 COLOR ,1:CLS
1500 L=8:GOSUB 1380
1510 COLOR16:LOCATE 7, 2:PRINT CHR$(126)
;" SEVEN  CROSSES ";CHR$(126)
1520 COLOR 4:LOCATE10,11:PRINT"大";
1530 COLOR11:PRINT"  a Father"
1540 COLOR 7:LOCATE10,13:PRINT"+";
1550 COLOR11:PRINT"  a CROSS"
1560 COLOR10:LOCATE10,15:PRINT"a";
1570 COLOR11:PRINT"  a Dorakyura"
1580 COLOR 10
1590 LOCATE 7,17:PRINT" Hit Speace Key "

1600 LOCATE 7,17:PRINT"                "

1610 IF STRIG(0)=0 THEN 1590
1620 CLS:COLOR 10:LOCATE 8,10:PRINT"---
One summer night,"
1630 PLAY"V9 03 L4 E+D+E+F+D+F+DC+D+CD+2

1640 FOR I=0 TO500:NEXT
1650 LOCATE 0,10:PRINT"  a father went t
o the drakyura house."
1660 PLAY"e+d+e+f+d+f+dC+d+CD+2"
1670 FOR I=0 TO800:NEXT
1680 LOCATE 0,10:PRINT"  This story star
ts there..."
1690 FOR I=0 TO500:NEXT
1700 GOTO 100
```

★ＯＦコーナー活用研究を出してよ。(宮城県仙台市・**布施淳一12才**)……【**影**：おっ，活用研究シリーズを知っとるとは，おぬしできるな？**編**：で，出すの？**影**：うむ，♪でーてこい　でーてこい　池のこい♪…出ませんな！】

二人の花園

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P6II②
水谷　嘉宏



ゲームについて

ここは，二人の花園です。花園の中を聖子ちゃんが散歩していて，ときどき姿を見せます。あなたは，彼女が花の向こうに隠れる前に早く近づいて，キッスをしてください。

一定の時間内に7回キッスすると，彼女もあなたの熱意に感動して，あなたのほうを向いてキッスしてくれます。そのあとは二人とも，花壇の向こうに静かに消えます。

面が進むにつれて，だんだんと聖子ちゃんが早く隠れるので，なかなかキッスできません。彼女の現れそうな所にあらかじめ移動するなど，工夫してください。5面まであります。

プログラムについて

メニュー画面の5を選びます。6601またはｍｋIIベースでは，グラフィック4モードがカラーになったので，これに初めて挑戦した，いわば私の習作です。

カラー化で情報量が増え，アトリビュートにも画面データを書くので，結局旧パピコンに比べ，画面データが倍になりました。

プログラムのＤＡＴＡ文は，それぞれＲＥＭ文で区分しておいたので，大体のボリウムはおわかりいただけると思います。

また，旧パピコンよりＢＡＳＩＣのスピードが落ちたので，カーソル・キーによる移動は，ＳＴＩＣＫ(0)ではなくＩＮＰ(＆H90)を使ってみました。このため，つぎのキー入力があるまでは，前のキー入力の方向にそのまま移動します。

その他

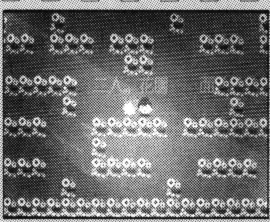
How Many Files ?やHow Many Pages ? には，そのまま RETURN キーを押してください。

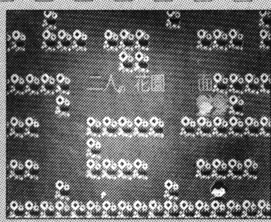
CHECKER FLAG

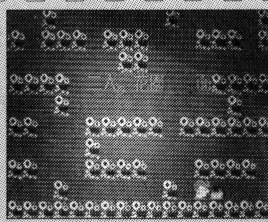
編：メルヘン・タッチのゲームですね。聖子ちゃんはＨＩＴＢＩＴで活躍してるけど，ＰＣ－6001でも，きっと大活躍してくれるでしょうね。

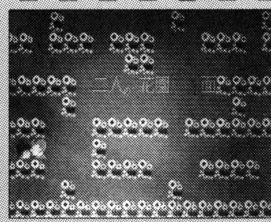
影：♡♡♡ルンルンルン♡♡

Dr.D：水谷さんの作品も少しずつ変ってきたようだ。期待してますぞ！


《写真1》 ゲーム・スタート


《写真2》 あれっ！どっちに行ってるの


《写真3》 キッスをした瞬間です


《写真4》 彼の熱意が通じました

```
10 REM ------------------------------------
20 REM    FLOWER GARDEN (PC6601)
30 REM ------------------------------------
40 CLS:LOCATE8,5:PRINT"*マシンご などせっていしていま
す。"
50 LOCATE8,7:PRINT"*30ｂほど おまちください。":GOS
UB420:GOSUB740
60 GOSUB600:REM(しょきがめん)
70 REM *** main ***
80 A=0:B=0:C=0:E=0:K=0:GOSUB690
90 REM(manいどう)
100 XX=X:YY=Y:D=INP(&H90):POKE NM,D
110 IF D=30THEN Y=Y-1:Y=Y-(Y<0):GOTO160
120 IF D=28THEN X=X+1:X=X+(X>19):POKE FM
,1:GOTO160
130 IF D=31THEN Y=Y+1:Y=Y+(Y>9):GOTO160
140 IF D=29THEN X=X-1:X=X-(X<0):POKE FM,
0:GOTO160
150 GOTO190
160 G=G(X,Y):IF G THEN260
170 G(XX,YY)=0:G(X,Y)=2:POKE XM,X:POKE Y
M,Y:EXEC MM
180 REM(seiko)
190 IF A=1 THEN230
200 E=E+1:IF E<8 THEN100
210 I=INT(RND(1)*21):H=RX(I):V=RY(I):IF
G(H,V)=2 THEN210
220 A=1:C=0:G(H,V)=1:POKE XS,H:POKE YS,V
:EXEC US
230 C=C+1:IF C<20-M THEN 100
240 A=0:E=0:G(H,V)=0:EXEC DS:B=B+1:IF B<
10 THEN 100
250 PLAY"o3e","o3c":LOCATE14,9:PRINT"*TI
ME OVER!":GOTO 310
260 IF G>1 THEN X=XX:Y=YY:GOTO190
270 REM(kiss)
280 GOSUB380:X=XX:Y=YY:K=K+1:IF K<7 THEN
240
290 I=-(D=29):POKE FS,I:G(H,V)=0:EXEC TS
:GOSUB380
300 SOUND7,56:PLAY"o5e","o5c":M=M+1:FOR
I=0TO200:NEXT:EXEC KS
310 G(X,Y)=0:EXEC DM:IF M<6 THEN80
320 PLAY"l4o5ao6ffedr2c8o5b8o6c4","l4o3r
1dgo2go3fe"
330 LOCATE16,8:PRINT"Again?":LOCATE16,9:
PRINT"(y/n)"
340 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN M=1:GOTO70
350 IF A$="n" THEN END
360 GOTO340
370 REM(kiss-sound)
380 SOUND0,0:SOUND7,56:SOUND8,12:SOUND1,
0:FORI=10TO16:SOUND0,I:NEXTI
390 SOUND8,0:RETURN
400 END
410 REM *** しょきせってい ***
420 YS=&HB000:XS=YS+1:FS=&HB002:US=&HB00
C:DS=&HB030:KS=&HB04F
430 YM=&HB003:XM=YM+1:FM=&HB008:NM=&HB00
7:KM=&HB097:MM=&HB0B6
440 DM=&HB104:TS=&HB07B:YH=&HB00A:XH=YH+
1:KH=&HB12D
450 PLAY"s11m9000","v6s0m6000"
460 DIM G(19,9),RX(23),RY(23)
470 FOR J=0TO9:FOR I=0TO19:READ G(I,J):N
EXT I,J
480 REM<flower_gardenデータ>
490 DATA 3,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0
,0,0,3,3,3,3,3,0,3,3,3,0,3,3
500 DATA 3,0,0,0,3,3,3,0,3,3,3,0,0,0,0,0
,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
510 DATA 3,3,3,3,3,3,0,4,4,4,4,4,0,4,4,3
,3,3,3,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0
520 DATA 0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,3,3,3,0,0
,0,3,3,3,3,3,0,3,3,3,3,3,3,0
530 DATA 0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,3,3,3,3,0,0,0,3,3,3
540 DATA 3,0,0,0,3,3,3,3,0,3,3,0,0,0,0,3
,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,3
550 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
,3,3,3,3
```

```
560 FOR I=0TO20:READ RX(I),RY(I):NEXT
570 DATA 1,0,5,0,9,0,15,0,1,2,15,2,2,4,8
,4,9,4,10,4,15,4,17,4,2,6,8,6
580 DATA 15,6,16,6,1,8,8,8,9,8,15,8,16,8

590 RETURN
600 REM *** しょきがめん ***
610 SCREEN4,3,3:CONSOLE,,,0:COLOR3,,5:CL
S:M=1
620 FOR J=0TO9:POKE YH,J:FORI=0TO19:IF G
(I,J)<>3 THEN640
630 POKE XH,I:EXEC KH
640 NEXT I,J
650 RESTORE660:FORI=1TO5:READ X,KN:KANJI
(16*X,61),3,KN:NEXT
660 DATA 7,780,8,544,10,80,11,47,14,938
670 LOCATE18,7:PRINT"の";
680 RETURN
690 LINE(208,60)-(223,79),1,BF:LOCATE26,
7:COLOR4:PRINT M
700 LINE(112,80)-(223,99),1,BF
710 X=9:Y=4:POKE XM,X:POKE YM,Y:POKE FM,
0:POKE NM,29:EXEC KM:G(X,Y)=2
720 PLAY"o6l8e4dcr8edcc","o3l8c4dcco2gfe
e":RETURN
730 REM *** マシンゴ ***
740 RESTORE770
750 FORI=&HB000 TO &HB3C1:READ M$:POKE I
,VAL("&H"+M$):NEXT:RETURN
760 REM(&Hb000*へんすうエリア)
770 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00
780 REM(&Hb00c*seikoのしょり)
790 DATA2A,00,B0,CD,65,B1,01,F8,02,09,06
,14,0E,01,C5,E5
800 DATA11,92,B1,CD,3C,B1,E1,C1,11,28,00
,ED,52,0C,CD,87
810 DATAB1,10,EB,C9,2A,00,B0,CD,65,B1,06
,14,0E,14,C5,E5
820 DATA11,92,B1,CD,3C,B1,E1,C1,11,28,00
,19,0D,CD,87,B1
830 DATA10,EC,C9,2A,00,B0,CD,65,B1,06,14
,0E,14,C5,E5,3A
840 DATA02,B0,B7,CA,68,B0,11,32,B2,C3,6B
,B0,11,E2,B1,CD
850 DATA3C,B1,E1,C1,11,28,00,19,0D,CD,87
,B1,10,DF,C9,2A
860 DATA00,B0,CD,65,B1,3A,02,B0,B7,CA,8E
,B0,11,32,B2,C3
870 DATA91,B0,11,E2,B1,0E,14,CD,3C,B1,C9

880 REM(&Hb097*boyのしょり)
890 DATA2A,03,B0,CD,65,B1,22,05,B0,3A,08
,B0,B7,CA,AD,B0
900 DATA11,82,B2,C3,B0,B0,11,D2,B2,0E,14
,CD,3C,B1,C9,2A
910 DATA05,B0,01,20,03,3A,07,B0,FE,1E,C2
,C9,B0,ED,42,C3
920 DATADE,B0,FE,1C,C2,D3,B0,23,23,C3,DE
,B0,FE,1F,C2,DC
930 DATAB0,09,C3,DE,B0,2B,2B,E5,2A,05,B0
,11,22,B3,0E,14
940 DATACD,3C,B1,E1,22,05,B0,3A,08,B0,B7
,CA,FB,B0,11,82
950 DATAB2,C3,FE,B0,11,D2,B2,0E,14,CD,3C
,B1,C9,2A,05,B0
960 DATA06,14,0E,14,C5,E5,3A,08,B0,B7,CA
,1A,B1,11,82,B2
970 DATAC3,1D,B1,11,D2,B2,CD,3C,B1,E1,C1
,11,28,00,19,0D
980 DATACD,87,B1,10,DF,C9
990 REM(&Hb12d*flowerをかく)
1000 DATA2A,0A,B0,CD,65,B1,11,72,B3,0E,1
4,CD,3C,B1,C9
1010 REM(&Hb13c*がめんをかくsub)
1020 DATAC5,E5,D5,CD,52,B1,E1,11,28,00,1
9,EB,E1,01,00,20
1030 DATA09,C1,CD,52,B1,C9,06,02,1A,77,2
3,13,10,FA,C5,01
1040 DATA26,00,09,C1,0D,C2,52,B1,C9,5C,5
5,65,2E,00,E5,29
1050 DATAC1,09,E5,26,00,6A,29,29,29,29,2
9,C1,09,E5,26,00
```

```
1060 DATA7B,CB,27,6F,01,00,40,09,C1,09,C
9,C5,0E,00,0D,C2
1070 DATA8A,B1,10,F8,C1,C9
1080 REM *** がめんの データ ***
1090 REM(&Hb192*seikoまえむき)
1100 DATA00,00,07,E0,0F,F0,1F,F8,1F,F8,3
F,FC,7F,FE,7F,FE
1110 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,F3,CF,FF,FF,7
F,FE,5F,FA,0F,F0
1120 DATA07,E0,0F,F0,3F,FC,FF,FF,00,00,0
7,E0,0F,F0,1F,F8
1130 DATA1F,F8,3F,FC,7F,FE,7F,FE,FF,DF,E
7,C7,C0,03,CC,33
1140 DATA80,01,00,00,41,82,00,00,00,00,0
F,F0,3F,FC,FF,FF
1150 REM(&Hb142*seikoひだりむき)
1160 DATA00,00,01,F8,07,FC,1F,FE,3F,FE,7
F,FF,FF,FF,FF,FF
1170 DATAFF,FF,7F,FE,7F,FE,E7,FC,FF,FC,7
F,F8,7F,F8,7F,F0
1180 DATA1F,F0,03,F8,01,FE,1F,FF,00,00,0
1,F8,07,FC,1F,FE
1190 DATA3F,FE,7F,FF,FF,FF,FF,FF,DF,FF,5
3,FE,00,FE,18,7C
1200 DATA00,7C,01,F8,40,98,00,00,00,00,0
0,38,00,FE,1F,FF
1210 REM(&Hb232*seikoみぎむき)
1220 DATA00,00,1F,80,3F,E0,7F,F8,7F,FC,F
F,FE,FF,FF,FF,FF
1230 DATAFF,FF,7F,FE,7F,FE,3E,E7,3E,FF,1
F,FE,19,FE,0F,FE
1240 DATA0F,F8,1F,C0,7F,80,FF,F8,00,00,1
F,80,3F,E0,7F,F8
1250 DATA7F,FC,FF,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FB,7
F,CA,7F,00,3D,18
1260 DATA3D,00,1F,80,19,02,00,00,00,00,1
C,00,7F,00,FF,F8
1270 REM(&Hb282*boyみぎむき)
1280 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,01,80,03,E0
1290 DATA03,FC,01,FC,0F,EF,0F,FF,05,FF,1
1,FC,1F,FC,1F,FC
1300 DATA0F,F8,03,80,00,00,00,00,00,00,1
F,8C,3F,C6,7F,E7
1310 DATAFF,FF,FF,FF,FE,7F,FC,1E,FC,00,F
E,00,70,18,70,00
1320 DATA3A,00,0E,00,00,04,00,00,30,00,7
C,00,FF,E0,FF,F8
1330 REM(&Hb2d2*boyひだりむき)
1340 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,01,80,07,C0
1350 DATA3F,C0,3F,80,67,F0,FF,F0,FF,A0,3
F,88,3F,F8,3F,F8
1360 DATA1F,F0,01,C0,00,00,00,00,00,00,3
1,F8,63,FC,E7,FE
1370 DATAFF,FF,FF,FF,FE,7F,78,3F,00,3F,0
0,7F,18,0E,00,0E
1380 DATA00,5C,00,70,20,00,00,00,00,0C,0
0,3E,07,FF,1F,FF
1390 REM(&Hb322*boyまえる)
1400 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00
1410 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00
1420 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00
1430 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00
1440 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00
1450 REM(&Hb372*flower)
1460 DATA00,00,1E,00,3F,00,7F,80,7F,80,7
F,9C,7F,BE,3F,3E
1470 DATA1E,3E,00,1C,04,88,26,DA,77,FE,2
7,FE,0B,FE,5D,FC
1480 DATAE8,80,41,C4,00,8E,00,04,00,00,0
0,00,00,20,0C,70
1490 DATA1E,20,1E,00,0C,08,00,1C,00,08,0
8,00,0C,88,0E,DA
1500 DATA0F,FE,0F,FE,03,FE,01,FC,00,20,0
4,20,0E,20,04,20
```

やじ馬情報!!

なに？　Ｐ＆Ｃ(群馬)でベーマガ・セール??

システムハウスＰ＆Ｃ（群馬県沼田市東原新町1820　☎0278-23-5945）で，５月10日から６月10日まで「ベーマガ・セール」を開催。

期間中にベーマガを持って行くと，記念品とゲーム・ソフトの特別割引きをしてくれる。さらに，パソコンも特別価格で，しかも買った人にソフトのプレゼントもある。

場所は，国道125号線の十王公園入り口の信号のそば。朝の９時から夜の10時まで，定休日は火曜日だ。

★まっくらな中では，影さんはどうなるんやろか？(大分県宇佐郡・まっくら13才)……**【編：ＯＦの話題が影さんに片寄っています。もっと身近な話題を知らせて！影：いやー，モテる男はつらいなー！編：アホかいな！】**

ペコペコ

エントリーコード P8①
加藤 俊之



ゲームの内容

一日中なにも食べていないペコ君に，果物を食べさせてあげるゲームです。

遊びかた

RUNすると，DATAの読み込みが始まり，それが終るとDEMOになります。RETURN KEYで，ゲーム・スタートです。

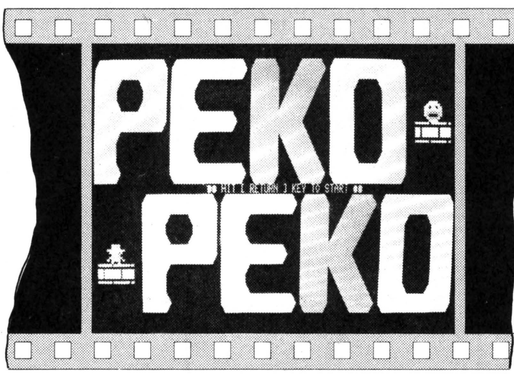
自分はまん中に現われ，ペコは一番下に現れます。

2 4で左右に動き，家に入ると，反対側のどこかへワープします。SPACE KEYを押すと，自分の向いている方向に矢が飛んでいきます。もし，その矢がペコに当ると，ペコはびっくりして飛び上がります。

そのとき，果物と重なると，それを食べたことになります。

しかし，矢が自分に当ると，ミスになります。

TIMEは，5ずつ減っていきますが，矢が飛んでいる時は，50ずつ減っていきます。TIMEが0にな

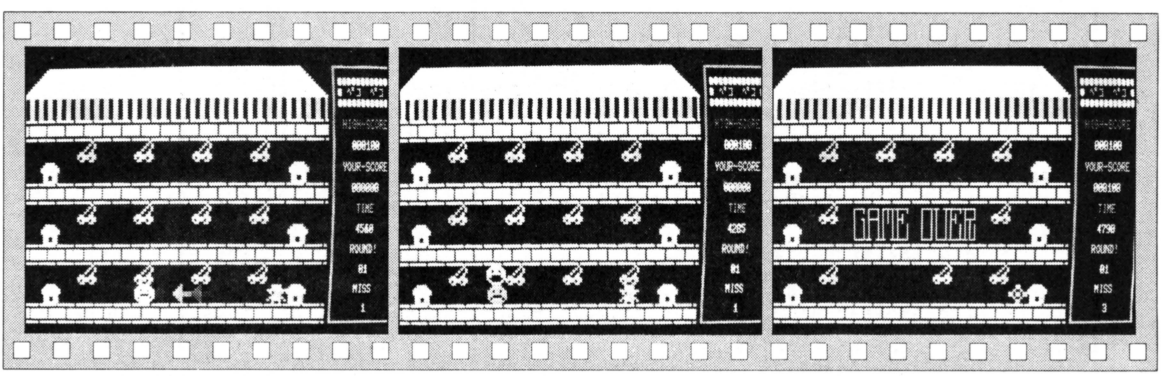


《写真1》タイトル画面

CHECKER FLAG

Dr.D：ゆかいなゲームだな。ゲーム・パターンはマンネリだが，ペコに果物を食べさせる方法に工夫があった。これが意外にウケて採用じゃ。

影：でも，プログラムが長いもんネ！　タイトルがオーバー・アクションだもんネ！



《写真2》矢を発射します　《写真3》おっと失敗した　《写真4》ゲーム・オーバー

★**実験**：学校にベーマガバッジを持っていくとどうなるか？**材料**：ベーマガバッジ。あっ材料がない。編さんバッジください。(滋賀県蒲生郡・**中西　輝13才**)……【**編**：うまいこといっちゃって!!**影**：実験結果を知らせなよ!!】

るとミスで，ペコに食べられてもミスです。3回ミスをすると，ゲーム・オーバーです。

果物を全部食べさせてあげれば，1面クリアです。

ペコペコのプログラム・リスト

```
100 '
110 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ! ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
120 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLEAR 300,&HE8FF
130 DEF FN S$(S,C)=RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),C)
140 DIM A%(7),B%(7):FOR I=0 TO 7:READ A%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ B%(I):NEXT
150 DIM C%(7),D%(7):FOR I=0 TO 7:READ C%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ D%(I):NEXT
160 DIM E%(7),F%(7):FOR I=0 TO 7:READ E%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ F%(I):NEXT
170 DIM G%(7),H%(7):FOR I=0 TO 7:READ G%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ H%(I):NEXT
180 DIM I%(7),J%(7):FOR I=0 TO 7:READ I%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ J%(I):NEXT
190 DIM K%(7),L%(7):FOR I=0 TO 7:READ K%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ L%(I):NEXT
200 DIM M%(7),N%(7):FOR I=0 TO 7:READ M%(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ N%(I):NEXT
210 DEF USR=&HE91A:FOR I=0 TO 35:READ A$:POKE &HE900+I,VAL("&H"+A$):NEXT
220 DATA -26428,-26377,-26369,-26548,-26588,-26497,-26377,-26558
230 DATA -26428,-26369,-26497,-26548,-26588,-26497,-26377,-26558
240 DATA -26624,-26496,-26588,-26519, 22710, 22639, 22710, 22639
250 DATA  22728, 22748, 22735, 22668, 22595, 22779, 22783, 22583
260 DATA  14536, 14590, 22664, 22664, 14385, 14583, 22545, 22545
270 DATA  22664, 22664, 14575, 14476, 22545, 22545, 14463, 14355
280 DATA  30956, 30971, 30911, 30926, 30819, 30941, 30941, 30774
290 DATA  30956, 30971, 30911, 30926, 30803, 30958, 30958, 30773
300 DATA  30956, 30971, 30911, 30926, 30803, 30856, 30856, 30773
310 DATA  -1827, -1839, -1827, -1828, -1861, -1864, -1861, -1869
320 DATA  14351, 14576, 14351, 14576, 14351, 14576, 14351, 14576
330 DATA -18196,-18177,-18177,-18226,-10000,-10081, -9991,-10225
340 DATA -10079,-10076,-10166,-10214,-10152,-10158,-10203,-10107
350 DATA -26488,-26444,-26549,-26488,-26607,-26414,-26579,-26607
360 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
370 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
380 GOSUB 1210:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12)
390 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ START ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 FOR I=0 TO 11:LINE(11-I,I)-(116+I,I),PSET,5:NEXT
410 FOR I=0 TO 60 STEP4:PUT@A(I,3)-(I+3,4),K%:NEXT
420 FOR U=5 TO 24 STEP 6:FOR I=0 TO 60 STEP 4
430 PUT@A(I,U)-(I+3,U+1),J%:NEXT I,U
440 FOR I=9 TO 22 STEP 6:PUT@A(4,I)-(7,I+1),L%:PUT@A(56,I)-(59,I+1),L%:NEXT
450 LINE(130,0)-(159,99),PSET,4,B:LINE(66,1)-(77,3),"●",3,B
460 COLOR 6:LOCATE 68, 2:PRINT "ﾍﾟｺ ﾍﾟｺ
470 COLOR 2:LOCATE 67, 5:PRINT "HIGH-SCORE
480 COLOR 6:LOCATE 67, 9:PRINT "YOUR-SCORE
490 COLOR 4:LOCATE 67,13:PRINT "   TIME
500 COLOR 3:LOCATE 67,17:PRINT "  ROUND!
510 COLOR 5:LOCATE 67,21:PRINT "   MISS
520 COLOR 7:LOCATE 69,7:PRINT FNS$(HS,4)"00":LOCATE 69,11:PRINT "000000
530 LOCATE 70,15:PRINT "5000":LOCATE 71,19:PRINT "01":LOCATE 72,23:PRINT "0
540 FOR U=7 TO 21 STEP 6:FOR I=12 TO 52 STEP 12
550 ON RO MOD 2+1 GOSUB 860,870:NEXT I,U:HE=12
560 TI=5000:X=28:Y=15:P=1:K=0:N=32:M=21:J=0:GOSUB 960
570 COLOR 6:LOCATE 21,9:PRINT "♥♥♥  S T A R T !!  ♥♥♥
580 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:PUT@A(N,M)-(N+3,M+1),G%:FOR I=0 TO 400:NEXT
590 A=USR(20):A=USR(10):A=USR(15):A=USR(5):LINE(20,9)-(42,9),""
600 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ MAIN! ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 I=INP(0)
620 IF I=239 THEN IF P=2 THEN P=1 ELSE A=USR(1):GOSUB 920:X=X-4
630 IF I=191 THEN IF P=1 THEN P=2 ELSE A=USR(1):GOSUB 920:X=X+4
640 IF X=4 OR X=56 THEN GOSUB 710
650 ON P GOSUB 840,850:IF X=N AND Y=M THEN 990
660 IF INP(9)=191 THEN 730
670 Q=INT(RND(1)*4):IF Q=0 THEN J=-4 ELSE IF Q=1 THEN J=4
680 GOSUB 930:N=N+J:IF N=4 OR N=56 THEN M=Y:IF N=4 THEN N=52 ELSE N=8
690 ON R MOD 2+1 GOSUB 900,910:R=R+1:IF N=X AND M=Y THEN 990
700 TI=TI-5:GOSUB 960:IF TI<1 THEN 1020 ELSE 610
710 A=USR(7):Y=INT(RND(1)*3+1)*6+3:IF X=4 THEN X=52:RETURN ELSE X=8:RETURN
720 A=USR(8):V=INT(RND(1)*3+1)*6+3:IF C=4 THEN C=52:RETURN ELSE C=8:RETURN
730 C=X:V=Y:IF P=1 THEN H=-4 ELSE H=4
740 C=C+H:IF C=4 OR C=56 THEN GOSUB 720
750 ON P GOSUB 880,890:A=USR(2):TI=TI-50:GOSUB 960:IF TI<1 THEN 1020
760 IF C=N AND V=M OR C=X AND V=Y THEN 770 ELSE GOSUB 940:GOTO 740
770 IF C=X AND V=Y THEN 990
780 A=USR(10):A=USR(7):A=USR(15):GOSUB 930:A=POINT(C*2+4,V*4-3)
790 PUT@A(C,V-2)-(C+3,V-1),I%:IF A=0 THEN 820
800 A=USR(20):A=USR(15):A=USR(18):A=USR(5):HE=HE-1:SC=SC+1:GOSUB 950
810 IF HE=0 THEN 1160
820 J=0:FORI=0TO70:NEXT:LINE(N,M-2)-(N+3,M-1),"",B:GOTO 680
830 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ SUB ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:RETURN
850 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),B%:RETURN
860 PUT@A(I,U)-(I+3,U+1),D%:RETURN
870 PUT@A(I,U)-(I+3,U+1),C%:RETURN
880 PUT@A(C,V)-(C+3,V+1),E%:RETURN
890 PUT@A(C,V)-(C+3,V+1),F%:RETURN
900 PUT@A(N,M)-(N+3,M+1),G%:RETURN
910 PUT@A(N,M)-(N+3,M+1),H%:RETURN
920 LINE(X,Y)-(X+3,Y+1),"",B:RETURN
930 LINE(N,M)-(N+3,M+1),"",B:RETURN
940 LINE(C,V)-(C+3,V+1),"",B:RETURN
950 COLOR 7:LOCATE 69,11:PRINT FNS$(SC,4):RETURN
960 COLOR 7:LOCATE 70,15:PRINT FNS$(TI,4):RETURN
970 COLOR 7:LOCATE 71,19:PRINT FNS$(RO,2):RETURN
980 COLOR 7:LOCATE 71,23:PRINT MI:RETURN
990 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ MISS! ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 FOR I=0 TO 10:A=USR(30):PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),M%
1010 A=USR(35):PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),N%:NEXT:GOTO 1050
1020 COLOR 7:LOCATE 70,15:PRINT"0000
1030 COLOR 3:LOCATE 18,10:PRINT "♣♣♣  T I M E  O V E R ,♣♣♣":GOSUB 940
1040 A=USR(60):A=USR(20):A=USR(30):A=USR(40):A=USR(5):LINE(18,10)-(43,10),""
1050 MI=MI+1:GOSUB 980
1060 IF MI<3 THEN GOSUB 920:GOSUB 930:GOTO 560
1070 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ GAME OVER ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1080 COLOR 6
1090 LOCATE 19,13:PRINT "[graphics]
1100 LOCATE 19,14:PRINT "[graphics]
1110 LOCATE 19,15:PRINT "[graphics]
1120 LOCATE 19,16:PRINT "[graphics]
1130 IF SC>HS THEN HS=SC
1140 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 380
1150 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ CLEAR ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1160 FOR I=0 TO 25:A=USR(2):COLOR RND(1)*7+1:A=USR(1)
1170 LOCATE 18,14:PRINT "♥♥  R O U N D  C L E A R  ♥♥
1180 A=USR(3):NEXT:RO=RO+1:GOSUB 970:M=M-2:GOSUB 920:GOSUB 930
1190 LINE(18,14)-(47,14),""
1200 GOTO 540
1210 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●[ TITLE ]●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1220 COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12):SC=0:MI=0:RO=1
1230 B=-1:FOR A=0 TO 11 STEP 11
1240 COLOR 6
1250 LOCATE A,B+1:PRINT "[graphics]
1260 LOCATE A,B+2:PRINT "[graphics]
1270 LOCATE A,B+3:PRINT "[graphics]
1280 LOCATE A,B+4:PRINT "[graphics]
1290 LOCATE A,B+5:PRINT "[graphics]
1300 LOCATE A,B+6:PRINT "[graphics]
1310 LOCATE A,B+7:PRINT "[graphics]
1320 LOCATE A,B+8:PRINT "[graphics]
1330 LOCATE A,B+9:PRINT "[graphics]
1340 LOCATE A,B+10:PRINT "[graphics]
1350 LOCATE A,B+11:PRINT "[graphics]
1360 LOCATE A,B+12:PRINT "[graphics]";
1370 COLOR 3
1380 LOCATE A+17,B+1:PRINT "[graphics]
1390 LOCATE A+17,B+2:PRINT "[graphics]
1400 LOCATE A+17,B+3:PRINT "[graphics]
1410 LOCATE A+17,B+4:PRINT "[graphics]
1420 LOCATE A+17,B+5:PRINT "[graphics]
1430 LOCATE A+17,B+6:PRINT "[graphics]
1440 LOCATE A+17,B+7:PRINT "[graphics]
1450 LOCATE A+17,B+8:PRINT "[graphics]
1460 LOCATE A+17,B+9:PRINT "[graphics]
1470 LOCATE A+17,B+10:PRINT "[graphics]
1480 LOCATE A+17,B+11:PRINT "[graphics]
1490 LOCATE A+17,B+12:PRINT "[graphics]";
1500 COLOR 4
1510 LOCATE A+34,B+1:PRINT "[graphics]
1520 LOCATE A+34,B+2:PRINT "[graphics]
1530 LOCATE A+34,B+3:PRINT "[graphics]
1540 LOCATE A+34,B+4:PRINT "[graphics]
1550 LOCATE A+34,B+5:PRINT "[graphics]
1560 LOCATE A+34,B+6:PRINT "[graphics]
1570 LOCATE A+34,B+7:PRINT "[graphics]
1580 LOCATE A+34,B+8:PRINT "[graphics]
1590 LOCATE A+34,B+9:PRINT "[graphics]
1600 LOCATE A+34,B+10:PRINT "[graphics]
1610 LOCATE A+34,B+11:PRINT "[graphics]
1620 LOCATE A+34,B+12:PRINT "[graphics]";
1630 COLOR 5
1640 LOCATE A+51,B+1:PRINT "[graphics]
1650 LOCATE A+51,B+2:PRINT "[graphics]
1660 LOCATE A+51,B+3:PRINT "[graphics]
1670 LOCATE A+51,B+4:PRINT "[graphics]
1680 LOCATE A+51,B+5:PRINT "[graphics]
1690 LOCATE A+51,B+6:PRINT "[graphics]
1700 LOCATE A+51,B+7:PRINT "[graphics]
1710 LOCATE A+51,B+8:PRINT "[graphics]
1720 LOCATE A+51,B+9:PRINT "[graphics]
1730 LOCATE A+51,B+10:PRINT "[graphics]
1740 LOCATE A+51,B+11:PRINT "[graphics]
1750 LOCATE A+51,B+12:PRINT "[graphics]";
1760 B=12:NEXT
1770 PUT@A(69,6)-(72,7),J%:PUT@A(73,6)-(76,7),J%
1780 PUT@A(1,20)-(4,21),J%:PUT@A(5,20)-(8,21),J%
1790 R=R+1:ON R MOD 2+1 GOTO 1820,1830
1800 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 25,12:PRINT "●● HIT [ RETURN ] KEY TO START ●●
1810 FOR I=0 TO 100:NEXT:IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 1790
1820 PUT@A(3,18)-(6,19),A%:PUT@A(71,4)-(74,5),G%:GOTO 1800
1830 PUT@A(3,18)-(6,19),B%:PUT@A(71,4)-(74,5),I%:GOTO 1800
```


♥スーパーソフト4月号を見てはじめて知りました。尼崎市って大阪府だったんですねえ。ふうん…。（兵庫県尼崎市・**伏見智雅子14才**）……**【編集長：**ジロリ。**編：**ごっごめんなさい‼**影：**智雅子ちゃんに最敬礼‼**】**

ROADRUNNER II

エントリーコード P8②

佐藤　孝司



※ストーリー

彼女は，やつらに連れ去られてしまった…。たよりは君しかいない。さあ，走って，走って，走りまくれ！彼女を助けろ！

※あそびかた

女の子のところまで，走り続けてください。"□"は，Point，"～"は SHIFT KEY，"⊥"は，CTRL KEYで飛んでください。飛んでいるときは減速し，SPACE KEYで加速します。

なお，SPACE KEYを押しているときは，飛ぶことができません。

注　意

KEY1，CHR$(126) RET とやって，"～"を作りましょう。

おっと言い忘れましたが，スピードがなければ飛べません。

※プログラムのしくみ

RUNNERの足もとのV－RAMを読み，それでそれぞれの判定を行っています。RUNNERの頭の動きなどの，細かいところを見てください。

ROADのデータを，もっと増やしたかったのですが，思ったより速く走らせることができたので，まあ良かったと思います。

CHECKER FLAG

編：どっかで聞いたような名前ですが，どうも英語がおかしいようですよ！

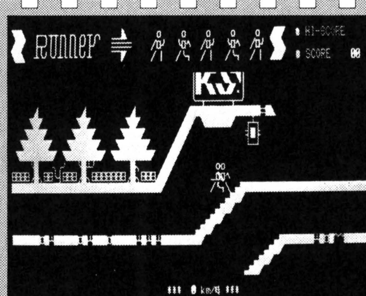
Dr.D：プログラムがおかしくなければ，まあよろしかろう。

影：ほらほら，見てよ！　けっこう楽しめるね。

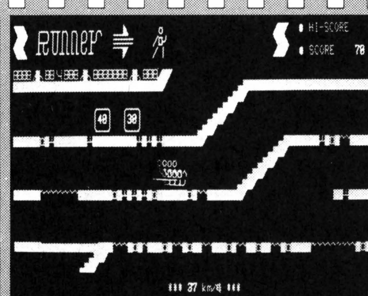
編：PC－8001では，よくできてると思います。



《写真1》 タイトル画面が決まってる



《写真2》 トットットー階段を下ります



《写真3》 ジャンプ!!

★僕はベーマガに載ったのを機会に芸能界入りしたいと思います。（福岡県北九州市・福永淳一14才）……【影：OFで芸能界に入れるなら私も大スターになれる。編：影さんはもうスターだよ。影：??編：芸NO界のね。】

```
100 WIDTH80,25:CONSOLE4,20,0,1:DIM M$(10),R$(100):C=0
110 PRINT CHR$(12);:COLOR5:GOSUB180
120 GOSUB 1640:LOCATE0,0
130 COLOR5:PRINT"
140       PRINT"
150       PRINT"
160 DEFINT A-Z:X=73:Y=12:R=0:V=0:R0=0:R1=36:COLOR5
170 GOTO 320
180 RESTORE 860:FORI=2TO51:READ R$(I):NEXT I
190 COLOR4:J$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
200 M$(0)="     "+J$+"     "+J$+"     "
210 M$(1)="o    "+J$+"     "+J$+"     "
220 M$(5)=" o   "+J$+"     "+J$+"     "
230 M$(2)="o    "+J$+"     "+J$+"     "
240 M$(6)=" o   "+J$+"     "+J$+"     "
250 M$(3)="o    "+J$+"     "+J$+"     "
260 M$(7)=" o   "+J$+"     "+J$+"     "
270 M$(4)="o    "+J$+"     "+J$+CHR$(29)+"     "
280 M$(9)="o    "+J$+"     "+J$+CHR$(29)+"     "+J$+"      "
290 M$(8)="     "+J$+"|"+CHR$(28)+CHR$(28)+"|"+J$+"     "
300 D$="·oo
 oo·"
310 RETURN
320 LOCATE0,22:GOSUB730
330 FORI=1TO6:R=R+1:LOCATE0,23:PRINTR$(R):NEXT
340 FORI=1TO5:BEEP1:FORJ=0TO100:NEXTJ:BEEP0:NEXTI
350 LOCATE 58,0:PRINT USING"● HI-SCORE  #####0";HS
360 LOCATE 58,2:PRINT"● SCORE"
370 LOCATE 32,24:PRINT"***    km/時 ***";
380 LOCATE 65,2:PRINTUSING"#####0";S:FORM=1TO3
390 LOCATE36,24:PRINTUSING"##";V
400 IF INP(9)=191AND V<36 THENV=V+2:BEEP1:BEEP0:GOTO 430
410 KS=INP(8)
420 IF KS=127 AND V>4 AND X>1 THEN BEEP1:X=X-1:LOCATEX,Y-1:PRINT M$(9):V=V-4:BEE
P0:LOCATEX-1,Y-1:PRINTM$(0):IF X<4 THEN GOSUB 720 ELSE 410
430 A=PEEK(-2966+X+Y*120)
440 D=PEEK(-2965+X+Y*120)
450 IFA=144 THEN LOCATEX-1,Y:PRINTM$(0):LOCATEX,Y-1:PRINTM$(3):COLOR4:LOCATEX+1,
Y+2:PRINT"|":FORI=0TO250:BEEP1:NEXTI:BEEP0:C=C-1:GOSUB640:COLOR7:LOCATEX,Y-1:PRI
NTM$(0):GOTO550
460 IFA=149 THEN1700
470 IFA=244 THEN1650
480 IF KS=191 AND V>1 AND X>1 THEN BEEP1:X=X-1:LOCATEX,Y:PRINT M$(4):V=V-1:BEEP0
:IF X<4 THEN GOSUB 720 ELSE 410
490 IFA=126THENFORI=0TO250:BEEP1:NEXTI:BEEP0:C=C-1:GOSUB640:GOTO550
500 IFD=134THENPOKE-2965+X+Y*120,32:GOTO550
510 IFA=219THEN FORI=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXTI:POKE-2966+X+Y*120,135:GOSUB 630:GOT
O550
520 IFX<4THEN GOSUB 720:X=73
530 IFD=0 THEN GOSUB 720:FORI=0TO1:GOSUB590:NEXTI:GOTO 560
540 IFD=32THEN GOSUB 720:GOSUB 590
550 X=X-1
560 IF V<20 THEN MM=M+4:LOCATEX,Y:PRINT M$(MM):GOTO 580
570 LOCATEX,Y:PRINT M$(M)
580 NEXTM:GOTO380
590 '     ｻﾌﾞ
600 IF R>35 THEN R=1:R0=R0+1
610 IF R0>1 THEN COLOR4:R1=R1+1:LOCATE0,23:PRINTR$(R1):COLOR7:RETURN
620 COLOR4:R=R+1:LOCATE0,23:PRINT R$(R):COLOR7:RETURN
630 COLOR5:LOCATEX+4,Y+1:RR=RND(1)*9+1:PRINTRR;CHR$(29)+"0":LOCATEX+4,Y:PRINTM$(
8):S=S+RR:COLOR7:RETURN
640 LINE(C*5+54,0)-(C*5+56,2)," ",BF
650 IF C>-5 THEN RETURN ELSE COLOR5:LOCATE0,23:FORI=0TO20:PRINTD$:NEXT
660 LINE(33,8)-(45,12),"■",B
670 FORI=1TO9:LOCATE34+I,10:PRINTMID$("GAME·OVER",I,1):FORN=0TO100:BEEP1:BEEP0:N
EXTN,I
680 IF S>HS THEN HS=S
690 FORI=1TO17:LOCATE32,20:PRINT LEFT$(" HIT [RET] KEY ",I):FORJ=0TO50:NEXTJ,I
700 IF INP(1)=127 THEN S=0:PRINT CHR$(12):C=0:GOTO 120
710 FORI=0TO12:LOCATE32+I,20:PRINT" ●":BEEP1:BEEP0:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:GOTO 690
720 LOCATEX-1,Y:PRINTM$(0):LOCATEX,Y:RETURN
730 COLOR6
740 PRINT"
750 PRINT"
760 PRINT"
770 PRINT"
780 PRINT"                                              ":COLOR4
790 PRINT"
800 PRINT"
810 PRINT"
820 PRINT"
830 PRINT"
840 PRINT"8888   88 888   8888888   888
850 PRINT"
";:RETURN
860 DATA "
870 DATA "
880 DATA "
890 DATA "
900 DATA "
910 DATA "
920 DATA "
930 DATA "
940 '
950 '
960 DATA "
970 DATA "
980 DATA "
990 DATA "
1000 DATA "
1010 DATA "
1020 DATA "
1030 DATA "
1040 DATA "
1050 DATA "
1060 DATA "
1070 DATA "
1080 DATA "
1090 DATA "
1100 DATA "
1110 DATA "
1120 DATA "
1130 DATA "
1140 DATA "
1150 DATA "
1160 DATA "
1170 DATA "
1180 DATA "
1190 DATA "
1200 DATA "
1210 DATA "
1220 DATA "
1230 DATA "
1240 DATA "
1250 DATA "
1260 DATA "
1270 DATA "
1280 DATA "
1290 DATA "
1300 DATA "
1310 DATA "
1320 DATA "
1330 DATA "                                              Help me!
1340 DATA "            Hold up !                          Help me!
1350 DATA "
1360 DATA "
1370 DATA "                                     BBBBBBBB
1380 COLORN:LOCATE0,0
1390 PRINT"
1400 PRINT"
1410 PRINT"
1420 PRINT"
1430 PRINT"
1440 PRINT"
1450 PRINT"                                      ":LOCATE0,7
1460 PRINT"                                      ":LOCATE0,8
1470 PRINT"                                      ":LOCATE0,9
1480 PRINT"
1490 PRINT"
1500 PRINT"
1510 PRINT"
1520 PRINT"
1530 PRINT"
1540 PRINT"
1550 PRINT"
1560 PRINT"
1570 PRINT"
"
1580 PRINT"
=":COLORN+3
1590 PRINT"   JUMP                         o
1600 PRINT"                                     (2)        ...(1)  Point
1610 PRINT"|(1)CTRL|(2)SHIFT|| SPACE |      ..........   ..  |    Down
1620 PRINT"                                                          ";
1630 POKE-510,31:RETURN
1640 FORN=1TO3:COLOR7:LOCATE62,7:PRINTM$(N):IFINP(1)=255THEN GOSUB1380:NEXTN:GOT
O1640 ELSEPRINTCHR$(12):RETURN
1650 LINE(X,Y-1)-(X+9,Y+1),"♥",2,B
1660 COLOR6:LOCATEX+1,Y:PRINT" NICE !"
1670 COLOR7:LOCATEX-3,Y+2:PRINT"BONUS [1000 Point]":S=S+100
1680 BEEP 1:FOR L=0 TO 3:FORI=30 TO 5 STEP-1:FOR J=0 TO I:BEEP1:NEXT J:BEEP0:NEX
TI,L:BEEP0:FORI=0TO100:BEEP1:FORJ=0TO5:BEEP0:NEXTI
1690 GOTO160
1700 COLOR4:X=X-1
1710 LOCATE15,15:PRINT"                      500 "
1720 LOCATE15,16:PRINT"                     Point"
1730 LOCATE15,17:PRINT"  o / ** NICE **         "
1740 LOCATE15,18:PRINT"             o      ":S=S+50
1750 LOCATEX+4,Y:PRINT"NICE!":FORI=0TO30:BEEP1:FORJ=0TO10:BEEP0:NEXTJ,I
1760 GOTO 570
```

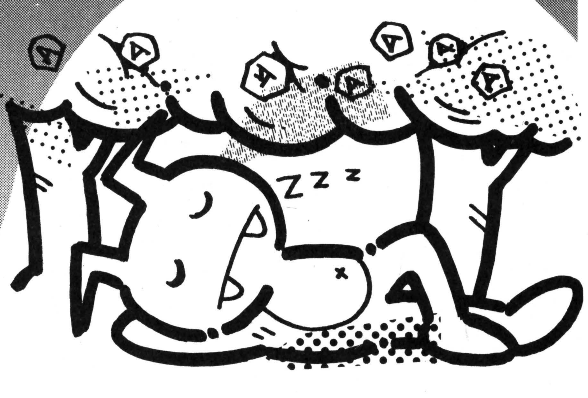
★読者のみんな！コモドール64のプログラムをいっぱい送ろう！（東京都江東区・**ロクチャン12才**）……【**編**：（ガサゴソ）**影**：プログラムの山に顔つっこんで何してるの？**編**：コモドール64の作品がこないんだ。みんな助けて!!】

CAMELLIA PANIC

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード P8II①

MINO



♠すとおりい

ある村に「ミッチェル」という，ギャンブラーがおりました。でも，今はギャンブルとはごぶさたしていました。というのも，あさっては彼の恋人「Yukiちゃん」と〝でーと″(♥)するからです。ですから，彼はデートの時だけは『いいかっこう』しようと思いましたが，彼の財布の中はカラッポです。そこで，彼は思いついたのです。

「今は椿の花が咲いている。その椿をしぼって椿油をとり，それを売ってお金にしよう」。

そう考えた彼は，他人の家の椿が植えてある花畑へ行きました。

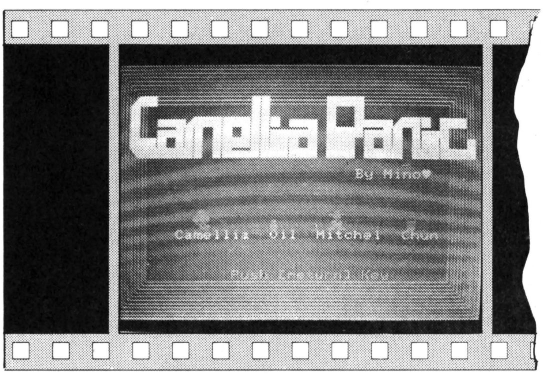
ところがどうでしょう。行ってみると，花の裏にかくれてミッチェルをねらってるのは，彼とはごぶさたしていた麻雀の「中(ちゅん)」でした。彼らは前のように遊んでもらいたくて，ミッチェル君を追いかけます。さあ，逃げるんだ，ミッチェル！

♠あそびかた

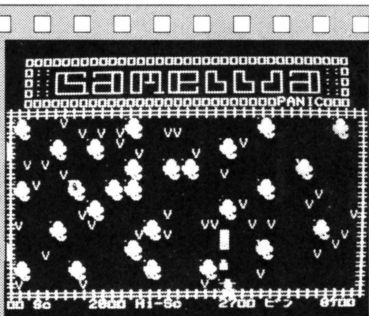
[1]，[2]，[3]，[5]で4方向，スペース・キーで椿油をしぼりましょう。また，各面の初めに，その面で最低とらなければならない油の本数が表示されます。もし，それ以上とれば，鍵とドアが出てくるので，鍵を拾ってドアの所へ行ってください。それでその面は終了です。

また，中君たちは，ミッチェル君を追いかけてくるので，中君たちを草にひっかけさせちゃいましょう。そうすれば，彼らはしばらくもがいています。

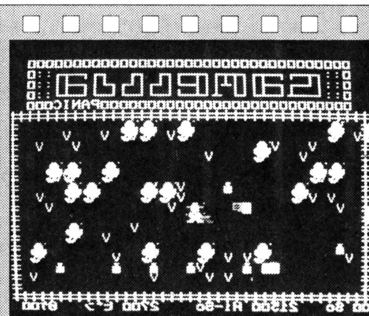
中君たちの出てくる椿（その椿をしぼっても，そこから出てくる）は，GAMEをやればわかると思いま



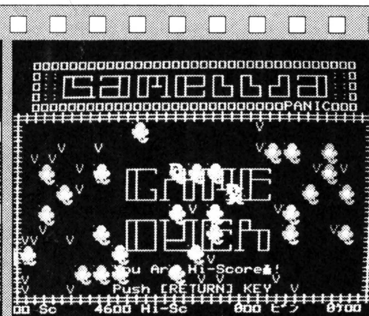
《写真1》タイトル画面



《写真2》椿油をとります



《写真3》おっ，中君が追いかけてきた



《写真4》ゲーム・オーバー

★僕は成績が下ったため，お母さんにパソコンをとり上げられた。青春を返せー!!（千葉市・石橋賢治13才）……

【編・影：返せ，青春を!!編集長：青春ならDr.に聞いてごらん。Dr.D：青春とはこれかな？影：それは「青雲」。】

す。あっ，忘れたけど，この椿の中に１本だけ「毒椿」があります。それの油をとると，１人減っちゃいますからご注意!!

♠ ENDING

リストが長いかなと思いますが，これはかんべんしてください。なお，鍵や油を拾う時，それに中にやられる時は，人の左上の所でやっておりますので，そこで拾いましょう。それと，そこへきたら少し止まっていましょう。それでないととれません。

椿は形式上，踏めない事になっており，油をしぼる時は，花の真下でしぼりましょう。

参考にしたもの

ベーマガ４月号「NINJIN RESCUE」

メメタくん，「蝶」かとちゃ

CHECKER FLAG

編：なんだかんだと，ストーリーのゆかいな作品が目立ってきましたね。

影：そうだね，キャラクタもかわいくなってきたし，あとは画面構成を工夫するだけ。

たとえば，このゲームだったら，キャラクタを大きくして横スクロールで処理したら，もっとおもしろくなるぞ。

CAMELLIA PANIC のプログラム・リスト

```
40 CONSOLE0,25,0,1:CMD SCREEN 2,0,7
50 WIDTH40,25:DEFINT A-Z:CMD CLS 3
60 DIM CH%(9),CM%(9),DO%(9),KE%(9),M%(33),DR%(33),FL%(33),CX(2),CY(2)
70 COLOR7,32:HS=0:VR=&HF302
80  FOR I=0 TO  9:READ CH%(I):NEXT I
90  FOR I=0 TO  9:READ DO%(I):NEXT I
100 FOR I=0 TO  9:READ KE%(I):NEXT I
110 FOR I=0 TO 33:READ  M%(I):NEXT I
120 FOR I=0 TO 33:READ DR%(I):NEXT I
130 FOR I=0 TO 33:READ FL%(I):NEXT I
140 REM <<<< Start >>>>
150 GOSUB 1180 :'Title ﾙｰﾁﾝ
160 SC=0:SG=1:OK=5:MN=3
170 OT=0
180 X=38:Y=22:RD=0:KT=0:R=0:CT=0
190 CMD CLS 3
200 CMD PUT@(X*8,Y*8),M%
210 LOCATE 14,11:PRINT"STAGE ";SG
220 LOCATE 15,13:PRINT"OIL ";OK
230 LOCATE 15,15:PRINT"Men ";MN
240 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:PRINT CHR$(12)
250 GOSUB 1410 :'ﾐﾀﾞｼ ﾙｰﾁﾝ
260 REM <<<<<   Main   >>>>>
270 I=INP(0):P=PEEK(VR+X*2+(Y-2)*120)
280 P1=PEEK(VR+X*2+Y*120)
290 GOSUB 370:'Move ﾙｰﾁﾝ
300 GOSUB 540:'oil ｼﾎﾞﾘ ﾙｰﾁﾝ
310 GOSUB 460:'ｷﾐ ﾉ ﾁｶｸﾆ ﾅﾆｶﾞｱﾙ? ﾙｰﾁﾝ
320 CT=CT+1
330 IF CT=40 THEN FOR I=1 TO 2:FOR J=0 TO 1:CMD PUT@(CX(I)*8,CY(I)*8),FL%:NEXT J
:NEXT I
340 IF CT>50 THEN GOSUB 610
350 GOTO 270
360 REM <<<<< Move ﾙｰﾁﾝ >>>>>
370 X1=X:Y1=Y
380 A=(I=247)*(X<38)-(I=253)*(X>0)
390 B=(I=251)*(Y<22)-(I=223)*(Y>2)
400 IF A+B=0 THEN RETURN
410 X=X+A:Y=Y+B
420 IF STATUSPOINT (X*8,Y*8)=2 THEN X=X-A:Y=Y-B
430 CMD PUT@(X1*8,Y1*8),M%
440 CMD PUT@(X*8,Y*8),M%:GOTO 320
450 REM <<< ｷﾐ ﾉ ﾁｶｸﾆ ﾅﾆｶﾞｱﾙ? >>>
460 IF X=DX AND Y=DY THEN LOCATE 9,8:PRINT"Ah-! This is a Poison !":FOR J=0 TO 1
000:NEXT J:GOTO 760
470 IF P1=250 AND KT=0 THEN CMD PUT@(KX*8,KY*8),KE%:LOCATE KX,KY:PRINT" ";:KT=1
480 IF X=AX AND Y=AY AND KT=1 THEN GOTO 1090 ELSE 490
490 IF P1=96 THEN CMD PUT@(X*8,Y*8),DO:SC=SC+50:OT=OT+1:LOCATE X,Y:PRINT " "
500 LOCATE 0,24:PRINTUSING"□□ Sc #####□□ Hi-Sc #####□□ ﾋﾞﾝ  ##ｹ□□";SC;HS;OT;
510 IF OT>=OK AND RD=0 THEN GOSUB 920
520 GOTO 320
530 REM <<<< oil ｼﾎﾞﾘ ﾙｰﾁﾝ >>>>
540 IF STATUSPOINT(X*8,(Y-2)*8)=2 AND INP(9)=191 THEN 550 ELSE RETURN
550 CMD PUT@(X*8,(Y-2)*8),FL%
560 BEEP1:FORJ=0TO10:NEXTJ:BEEP0:SC=SC+20
570 LOCATEX,Y-2:PRINT CHR$(96)
580 CMD PUT@(X*8,(Y-2)*8),DO:RETURN
590 CMD PUT@(CX(I)*8,CY(I)*8),CH%:LOCATE CX,CY:PRINT CHR$(249):R(I)=1:RETURN
600 REM <<<< Chun ﾙｰﾁﾝ >>>>
610 IF R=1 THEN 650
620 FOR I=1 TO 2
630 CMD PUT@(CX(I)*8,CY(I)*8),CH%
640 NEXT I:R=1
650 FOR I=1 TO 2
660 IF CU(I)<30 THEN CU(I)=CU(I)+1:GOTO 730
670 CMD PUT@(CX(I)*8,CY(I)*8),CH%
680 A=SGN(X-CX(I)):B=SGN(Y-CY(I))
```


★影さんみたくなるにはどうすればいいのですか？（神奈川県横浜市・**一色　互12才**）……【**編**：お答えします。学校でアクビを50回して，家に帰ったら宿題せずにゴキブリと遊びましょう。**影**：ラーメンライスも食べること!!】

```
690 CX(I)=CX(I)+A:CY(I)=CY(I)+B
700 IF PEEK(VR+CX(I)*2+CY(I)*120)=86 THEN CU(I)=0
710 CMD PUT@(CX(I)*8,CY(I)*8),CH%
720 IF CX(I)=X AND CY(I)=Y THEN SC=SC-(SC*(SG+1))/OK:GOTO 750
730 NEXT I
740 RETURN
750 REM ***** End ドゥエース! *****
760 FORJ=0TO30:BEEP1:BEEP0:NEXTJ
770 MN=MN-1:IF MN THEN 180
780 COLOR 5
790 LOCATE 12,10:PRINT"┌──┐ ┌┐ ┌┬┬┐┌──┐"
800 LOCATE 12,11:PRINT"││   ┌┴┼┐│││││├─┤"
810 LOCATE 12,12:PRINT"││ ┐│ ││││┴│││  "
820 LOCATE 12,13:PRINT"└──┘┴ └┘└┘ ┴└──┘"
830 LOCATE 12,15:PRINT"┌──┐┬ ┌┬┌──┐┌┐  "
840 LOCATE 12,16:PRINT"││ ││ │││├─┤├┴┐"
850 LOCATE 12,17:PRINT"││ │├─┘│││  │ ││"
860 LOCATE 12,18:PRINT"└──┘└──┘└┴┘┴ └┘"
870 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 11,20:PRINT "You Are Hi-Score!!"
880 LOCATE 11,22:PRINT"Push [RETURN] KEY"
890 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 890
900 CMD CLS 3:COLOR 7:GOTO 150
910 REM <<< Door & Key ルーチン >>>
920 AX=INT(RND(1)*19)*2:AY=INT(RND(1)*8+3)*2
930 IF STATUSPOINT(AX*8,AY*8)=2 THEN CMD PUT@(AX*8,AY*8),FL%
940 CMD PUT@(AX*8,AY*8),DR%:RD=1
950 KX=RND(1)*38+1:KY=RND(1)*17+6
960 CMD PUT@(KX*8,KY*8),KE% :LOCATE KX,KY:PRINT CHR$(250),
970 RETURN
980 REM ████ キャラ Data(long!) ████
990 DATA 16,8,-193,32575,22325,30519,22325,32575,32575,-193:'Chun
1000 DATA 16,8,-24566,-16381,-16381,-961,21525,-961,-961,-961
1010 DATA 16,8,20481,1,20481,1,1,20501,4112,20501:'key
1020 DATA 32,16,1344,16,1280,80,5376,84,21781,21589,16128,252,16128,252,16128,25
2,768,192,-5824,107,-5629,-16123,-509,-16193,-256
1030 DATA 255,5376,84,21761,16469,21545,26645,20522,-22523:'Man
1040 DATA 32,16,20565,0,21845,84,-2721,21589,-162,21749,-162,-2817,-162,-2817,-1
61,-2817,-161,-2817,21845,21589
1050 DATA 21841,21589,21841,21589,21845,21589,21845,21589,21845,21589,21845,84,2
0565,0:'Door
1060 DATA 32,16,5504,64,21760,80,21761,84,21761,84,21761,84,32597,16465,-171,206
93,-171,20693,-171,20565
1070 DATA 32533,16469,21765,84,21765,88,5376,-24568,2560,-24438,2560,-32598,0,17
0:'Tsubaki
1080 REM  <<<< Clear ルーチン >>>>
1090 FOR I=0 TO 3:OUT 81,33
1100 FOR J=0 TO 20:BEEP1:FOR K=0 TO 5:OUT81,32:OUT81,33:NEXT K:BEEP0:NEXT J
1110 OUT 81,32:BEEP:BEEP
1120 NEXT I
1130 LOCATE 12,9:PRINT "STAGE";SG;"CLEAR!!"
1140 LOCATE 13,11:PRINT"Bonus ";SG*100;"Pt.":SC=SC+SG*100:SG=SG+1
1150 FOR I=0 TO 3000:NEXT I:OK=OK+2:IF OK>25 THEN OK=25
1160 CMD CLS 3:GOTO 170
1170 REM <<<< TITLE ルーチン >>>
1180 FOR I=0 TO 30 STEP 3
1190 CMD LINE(I,I)-(319-I,199-I),RND(1)*3+1,B
1200 NEXT I
1210 PRINT:PRINT:PRINT
1220 PRINT" ▟█        ██    ████          "
1230 PRINT" █         ██    █ █           "
1240 PRINT" █ ▄▄▄▟████████ ▄▄ █ ▙▄▄▟██ ███ "
1250 PRINT" █ ▄▟██ ██ ███▄▄▄ ████▄▄█ █▄▄  "
1260 PRINT" ███▌███ ████████ █ ███ █ ██ ███▌ █"
1270 PRINT" ▜██████ ████████ ███ ████ █████"
1280 LOCATE 6,16:PRINT"Camellia  Oil  Mitchel  Chun"
1290 CMD PUT@(72,112),FL%
1300 CMD PUT@(136,120),DO%
1310 CMD PUT@(186,112),M%
1320 CMD PUT@(252,120),CH%
1330 FOR I=0 TO 500:NEXT I
1340 BEEP1:LOCATE 25,10:PRINT"By Mino♥":BEEP0
1350 LOCATE 12,20:COLOR6:PRINT"Push [return] Key"
1360 CMD SCREEN RND(1)*3+1,0,RND(1)*7+1
1370 IF INKEY$<>CHR$(13)THEN 1360
1380 CMD SCREEN 2,0,7:LOCATE 2,20:COLOR5:PRINT"♥ Please enjoy playing this game!
♥":COLOR 7
1390 FOR I=0 TO 4000:NEXT I:RETURN
1400 REM <<<<< ガメン サクセイ >>>>>
1410 FOR J=0 TO 50:LOCATE RND(1)*39,RND(1)*19+5:COLOR4:PRINT "V";:NEXT
1420 COLOR7
1430 FOR I=1 TO 30
1440 E=INT(RND(1)*19)*2:F=INT(RND(1)*8+3)*2
1450 IF PEEK(VR+E*2+F*120)=0 THEN 1440
1460 IF I=15 THEN DX=E:DY=F
1470 IF I=22 THEN CX(1)=E:CY(1)=F
1480 IF I=27 THEN CX(2)=E:CY(2)=F
1490 LOCATE E,F:PRINT CHR$(0);
1500 CMD PUT@(E*8,F*8),FL%
1510 NEXT I
1520 LINE(0,5)-(39,23),"#",6,B
1530 COLOR 7
1540 LINE(2,0)-(36,4),"□",3,B
1550 LOCATE 3,1:PRINT "::┌──┐┌──┐┌┬┬┐┌──┐┌┐ ┌┐ ┌─┐┌──┐::"
1560 LOCATE 3,2:PRINT "::│└─┐┌──┤│││┴││├──┘│└─┐│└─┐┌─┘│┌──┤::"
1570 LOCATE 3,3:PRINT "::└──┘└──┘└┘ ┴└──┘└──┘└──┘└──┘└──┘::"
1580 LOCATE 29,4:PRINT"PANIC"
1590 LOCATE 0,24:PRINTUSING"□□ Sc #####□□ Hi-Sc #####□□ ビン  ##コ□□";SC;HS;OT;
1600 RETURN
```

★ＯＦとは"オジサンは太ってるんだぞ"の略だったりして。ねっ，Dr.D？(千葉県市原市・**松井圭将13才**)……【**Dr.D：**なぜワシに？**編：**オジサンだからでしょ。**影：**オーージーサンだったりして。**Dr.D：**くだらんコーナーだ〜】

PC-8001mkⅡ用

PROGRAMING WARS

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P8Ⅱ②
永留　幸治

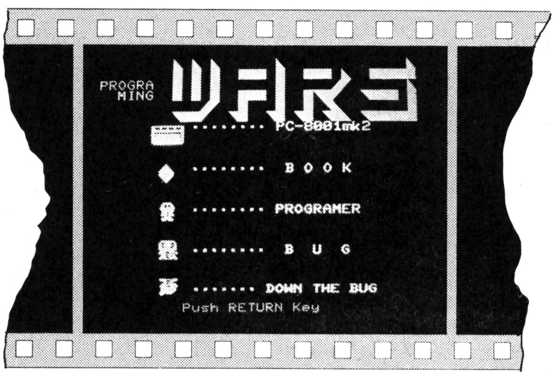


プロローグ

「さあ，久しぶりにゲームを作るか！」。あなたは，ベーマガではちょっと名の知れたプログラマー。かつては毎月といっていいほどゲームを発表していたが，ここ数か月は全然発表していなかった。

「作り始めるかな」と，あなたは資料を手に持ち，作ろうとした時だった。とつぜん黒い影が―「あ，あれはＢＵＧだ!!」。

プログラマーがゲームを作っているのを見ると，じゃまをしたくなるという新生物〝ＢＵＧ〟が現われたのだ。さて，あなたは〝ＢＵＧ〟の手から逃れて，ゲームを完成させる事ができるか！



《写真１》タイトル画面

あそびかた・KEY操作

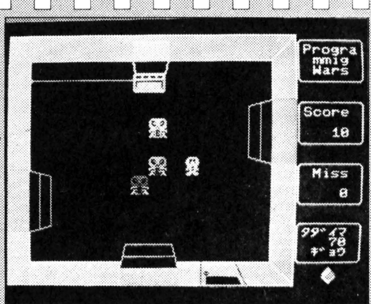
ゲームを作るといっても，本を持ってＰＣ－8001mkⅡの下に行けばいいのです。そうすると，何行作ったかということが表示されます。

500行まで作ると，１面クリアです。本は，本棚の上か左右に来ると自動的に取れ，右下に表示します。また，〝ＢＵＧ〟は本をぶつけると，少しの間気絶します。本は一度に，１冊しか持つことができません。

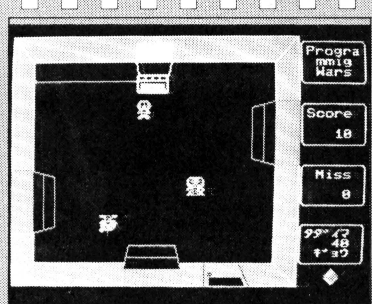
ＫＥＹ操作は，8246で上下左右，スペース・キーで本が投げられます。

CHECKER FLAG

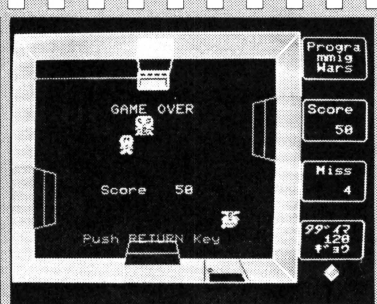
Dr.D：プログラマーとバグのし烈な戦いだな。ストーリーが，なかなかおもしろいぞ。それに画面構成も，ちょっと見ると照準を合わせてズバーン！―なんて感じじゃがな。



《写真２》BUGに捕まらないように



《写真３》気絶しているうちにＧＯ!!



《写真４》ゲーム・オーバー

★影さん編さん，ひとこと言わせてね。「僕はベーマガが大好きだ!!」。以上です。（埼玉県蓮田市・椎名健一13才）……【影：えー，それでは読者のみなさん。大きな声で―ハイ!!読者：ベーマガ大好き!!影：異常です。】

PROGRAMING WARS のプログラム・リスト

```
70 REM %%%%%      ｼｮｷ      %%%%%
80 DIM PC%(124),H%(64),P%(64),B%(64),KT%(64)
90 CMD SCREEN 2,,7:CMD CLS3
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
110 REM %%%%%     DEMO     %%%%%
120 RESTORE 1470
130 FOR J=50 TO 64:FOR I=70 TO 99:READ C:CMD PSET (I,J),C:NEXT I,J
140 RESTORE 1620
150 FOR J=80 TO 94:FOR I=77 TO 91:READ C:CMD PSET (I,J),C:NEXT I,J
160 RESTORE 1700
170 FOR J=110 TO 124:FOR I=77 TO 91:READ C:CMD PSET (I,J),C:NEXT I,J
180 RESTORE 1780
190 FOR J=140 TO 154:FOR I=77 TO 91:READ C:CMD PSET (I,J),C:NEXT I,J
200 RESTORE 1860
210 FOR J=170 TO 184:FOR I=77 TO 91:READ C:CMD PSET (I,J),C:NEXT I,J
220 CMD GET (70,50)-(99,64),PC%:CMD GET (77,80)-(91,94),H%
230 CMD GET (77,110)-(91,124),P%:CMD GET (77,140)-(91,154),B%
240 CMD GET (77,170)-(91,184),KT%
250 LOCATE 12,6 :PRINT "········ PC-8001mk2"
260 LOCATE 12,10:PRINT "········  B O O K"
270 LOCATE 12,14:PRINT "········ PROGRAMER"
280 LOCATE 12,18:PRINT "········  B  U  G"
290 LOCATE 12,22:PRINT "······· DOWN THE BUG"
300 LOCATE 0,0:COLOR 2
310 PRINT "
320 PRINT "
330 PRINT "  PROGRA
340 PRINT "    MING
350 PRINT "
360 PRINT "
```



```
370 A$="Push RETURN Key":B$="               "
380 LOCATE 11,24:PRINT A$;
390 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN SWAP A$,B$:GOTO 380 ELSE CMD CLS3
400 S=0:M=0:HN=0:PR=10:X=125:Y=140:X1=0:Y2=0:Z(1)=50:N(1)=140:Z(2)=185:N(2)=140
410 REM %%%%%    print crt    %%%%%
420 CMD LINE (0,0)-(250,199),3,B:CMD LINE (20,20)-(230,180),3,B
430 CMD PAINT (10,50),2,3:CMD LINE (230,50)-(250,100),1,BF
440 CMD LINE (0,105)-(20,155),1,BF:CMD LINE (100,185)-(150,199),1,BF
450 CMD LINE (0,0)-(20,20),3:CMD LINE (250,0)-(230,20),3:CMD LINE (0,199)-(20,18
0),3
460 CMD LINE (250,199)-(230,180),3:CMD LINE (110,5)-(140,20),3,B
470 CMD LINE (110,20)-(112,30),3:CMD LINE -(138,30),3:CMD LINE -(140,20),3
480 CMD PAINT (120,10),3,3:CMD PUT (110,30),PC%
490 CMD LINE (170,199)-(170,180),0:CMD LINE (210,199)-(200,180),0
500 CMD CIRCLE (175,189),2,0,,,.3:CMD LINE (175,192)-(175,198),0
510 CMD LINE -(205,198),0:CMD LINE -(202,192),0:CMD LINE -(175,192),0
520 CMD PAINT (177,193),0,0
530 CMD LINE (230,50)-(210,55),1:CMD LINE -(210,95),1
540 CMD LINE -(230,100),1:CMD LINE (220,53)-(220,97),1
550 CMD LINE (20,105)-(40,110),1:CMD LINE -(40,150),1
560 CMD LINE -(20,155),1:CMD LINE (30,108)-(30,152),1
570 CMD LINE (100,185)-(105,165),1:CMD LINE -(145,165),1
580 CMD LINE -(150,185),1:CMD LINE (103,175)-(147,175),1
590 CMD PAINT (110,182),0,1
600 CMD LINE (20,34)-(22,36),1,BF:CMD LINE (20,35)-(116,35),1
610 CMD PUT (X,Y),P%,PSET:FOR J=1 TO 2:CMD PUT (Z(J),N(J)),B%,PSET:NEXT
620 COLOR 7
630 LOCATE 30,0:PRINT "┌──────┐":LOCATE 30, 6:PRINT "┌──────┐"
640 LOCATE 30,1:PRINT "│Progra│":LOCATE 30, 7:PRINT "│Score │"
650 LOCATE 30,2:PRINT "│ mmig │":LOCATE 30, 8:PRINT "│      │"
660 LOCATE 30,3:PRINT "│ Wars │":LOCATE 30, 9:PRINT "│      │"
670 LOCATE 30,4:PRINT "└──────┘":LOCATE 30,10:PRINT "└──────┘"
680 LOCATE 30,12:PRINT "┌──────┐":LOCATE 30,18:PRINT "┌──────┐"
690 LOCATE 30,13:PRINT "│ Miss │":LOCATE 30,19:PRINT "│ﾀﾀﾞｲﾏ │"
700 LOCATE 30,14:PRINT "│      │":LOCATE 30,20:PRINT "│      │"
710 LOCATE 30,15:PRINT "│     0│":LOCATE 30,21:PRINT "│ ｷﾞｮｳ │"
720 LOCATE 30,16:PRINT "└──────┘":LOCATE 30,22:PRINT "└──────┘"
730 REM %%%%%      ﾒｲﾝ      %%%%%
740 FOR I=1 TO 2
750 VX=0:VY=0
760 IF INP(0)=239 AND X>51  THEN VX=-15:GOTO 800
770 IF INP(0)=191 AND X<184 THEN VX= 15:GOTO 800
780 IF INP(1)=254 AND Y>51  THEN VY=-15:GOTO 800
790 IF INP(0)=251 AND Y<139 THEN VY= 15
800 FOR J=1 TO 2
810 IF X+VX=Z(J) AND Y+VY=N(J) THEN GOSUB 1300
820 NEXT
830 CMD LINE (X,Y)-(X+14,Y+14),0,BF
840 X=X+VX:Y=Y+VY:CMD PUT (X,Y),P%,PSET
850 BEEP1:BEEP1:BEEP1:BEEP0
860 IF X=50 AND (Y>109 AND Y<141) THEN HN=1:CMD PUT (275,184),H%,PSET
870 IF (X>94 AND X<141) AND Y=140 THEN HN=1:CMD PUT (275,184),H%,PSET
880 IF X=185 AND (Y>49 AND Y<81) THEN HN=1:CMD PUT (275,184),H%,PSET
890 IF INP(9)=191 AND HN=1 AND (VX<>0 OR VY<>0) THEN GOSUB 1170
900 NEXT
910 IF LP(1)<>0 AND LP(2)<>0 THEN FOR J=1 TO 2:LP(J)=LP(J)-1:NEXT:GOTO 970 ELSE
IF LP(1)<>0 THEN LP(1)=LP(1)-1:K=2:GOTO 930 ELSE IF LP(2)<>0 THEN LP(2)=LP(2)-1:
K=1:GOTO 930
920 K=RND(1)*2+1:VZ=0:VN=0
930 VZ=15*SGN(X-Z(K)):VN=15*SGN(Y-N(K))
940 IF (X=Z(K)+VZ) AND (Y=N(K)+VN) THEN GOSUB 1300
950 CMD LINE (Z(K),N(K))-(Z(K)+14,N(K)+14),0,BF
960 Z(K)=Z(K)+VZ:N(K)=N(K)+VN:CMD PUT (Z(K),N(K)),B%,PSET
970 IF HN=0 THEN 1000
980 IF (X=110 OR X=125) AND Y=50 THEN PR=PR+10
```



★1月号から5月号の表紙ウラのH1の女の子を見ると，1月号だけ口を閉じている。(宮城県仙台市・**日野亜飛無13才**)……【**影**：ふふふ。それだけじゃない。クツ下の長さも違う。それにー。**編**：??**影**：H1も変ってるぞ!】

```
990 IF PR=500 THEN GOSUB 1040
1000 COLOR 7:LOCATE 31,9:PRINT USING"#####";S
1010         :LOCATE 34,15:PRINT M
1020         :LOCATE 32,20:PRINT USING "####";PR
1030 GOTO 740
1040 REM %%%%%      PROGRAM ｶﾝｾｲ      %%%%%
1050 BEEP1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:BEEP0
1060 COLOR 1:LOCATE 2,10:PRINT "ﾔｯﾀ ｶﾝｾｲﾀﾞ ! ﾍﾞｰﾏｶﾞﾆ ｵｸﾛｳ !"
1070 FOR I=1 TO 1000
1080 BEEP1:BEEP0:S=S+1
1090 COLOR7:LOCATE 31,9:PRINT USING"#####";S
1100 NEXT
1110 CMD LINE (X,Y)-(X+14,Y+14),0,BF
1120 FOR J=1 TO 2:CMD LINE (Z(J),N(J))-(Z(J)+14,N(J)+14),0,BF:NEXT
1130 X=110:Y=140:Z(1)=50:N(1)=140:Z(2)=185:N(2)=140
1140 CMD PUT (X,Y),P%,PSET
1150 FOR J=1 TO 2:CMD PUT (Z(J),N(J)),B%,PSET:NEXT
1160 PR=0:LOCATE 2,10:PRINT "                                    ":RETURN
1170 REM %%%%%      ﾎﾝｦ ﾅｹﾞﾙ      %%%%%
1180 X1=X:Y1=Y
1190 HN=0:CMD LINE (275,184)-(290,199),0,BF
1200 FOR J=1 TO 2
1210 IF X1+VX=Z(J) AND Y1+VY=N(J) THEN LP(J)=10:GOTO 1260
1220 NEXT
1230 IF X1+VX<49 OR X1+VX>186 OR Y1+VY<49 OR Y1+VY>141 THEN 1280
1240 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
1250 CMD PUT (X1,Y1),H%,PSET:CMD LINE (X1,Y1)-(X1+15,Y1+15),0,BF:GOTO 1200
1260 FOR I=1 TO 10:S=S+1:LOCATE 31,9:PRINT USING "#####";S
1270 BEEP1:BEEP0:NEXT:CMD PUT(Z(J),N(J)),KT%,PSET
1280 CMD LINE (X1,Y1)-(X1+14,Y1+14),0,BF:RETURN
1290 REM %%%%%      ﾔﾗﾚﾀ !!      %%%%%
1300 M=M+1
1310 IF M=5 THEN 1390
1320 CMD LINE (X,Y)-(X+15,Y+15),0,BF
1330 FOR J=1 TO 2:CMD LINE (Z(J),N(J))-(Z(J)+14,N(J)+14),0,BF:LP(J)=0:NEXT
1340 X=125:Y=140:Z(1)=50:N(1)=140:Z(2)=185:N(2)=140
1350 VX=0:VY=0:VZ=0:VN=0:CMD PUT (X,Y),P%,PSET
1360 FOR L=1 TO 2:CMD PUT (Z(L),N(L)),B%,PSET:NEXT
1370 RETURN
1380 REM %%%%%      GAME OVER      %%%%%
1390 COLOR 1:LOCATE 10,7:PRINT "GAME OVER"
1400         :LOCATE 9,15:PRINT "Score  ";S
1410 LOCATE 7,20:PRINT A$
1420 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN SWAP A$,B$:GOTO 1410
1430 CMD CLS 3                  :CMD PUT (70, 50),PC%,PSET
1440 CMD PUT (77, 80),H%,PSET:CMD PUT (77,110),P% ,PSET
1450 CMD PUT (77,140),B%,PSET:CMD PUT (77,170),KT%,PSET:GOTO 250
1460 REM %%%%%      DATA      %%%%%
1470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1480 DATA 0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0
1490 DATA 0,3,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3,3,0,0
1500 DATA 0,3,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,3,3,0,0
1510 DATA 0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0
1520 DATA 0,3,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,3,0,0
1530 DATA 0,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,0,0
1540 DATA 0,3,1,0,1,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1,1,1,1,1,0,1,3,0,0
1550 DATA 0,3,1,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,1,0,1,3,0,0
1560 DATA 0,3,1,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,1,0,1,3,0,0
1570 DATA 0,3,1,0,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,1,0,1,3,0,0
1580 DATA 0,3,0,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,1,1,0,3,0,0
1590 DATA 0,3,0,1,1,1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2,1,1,0,3,0,0
1600 DATA 0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0
1610 DATA 0,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,0
1620 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,0
1630 DATA 0,0,0,0,1,1,3,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1,1,3,3,3,1,1,0,0,0,0,0
1640 DATA 0,0,1,1,3,3,3,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,3,3,3,1,1,1,1,1,1,0,0,0
1650 DATA 1,1,3,3,3,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,1,3,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0
1660 DATA 1,3,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,1,0,0,0,1,3,1,1,1,1,1,1,1,3,1,0,0,0
1670 DATA 0,0,1,3,1,1,1,1,1,3,1,0,0,0,0,0,0,1,3,1,1,1,3,1,0,0,0,0,0
1680 DATA 0,0,0,0,1,3,1,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,1,0,0,0,0,0,0
1690 DATA 0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0
1700 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0
1710 DATA 0,0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,0,1,0,0,1,1,1,0,0
1720 DATA 0,1,1,1,1,0,3,1,3,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,0,3,1,3,0,1,1,1,0,0
1730 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0
1740 DATA 0,0,0,2,2,3,0,0,0,3,2,2,0,0,0,0,0,2,2,0,3,0,3,0,3,0,2,2,0,0
1750 DATA 0,0,2,2,0,3,0,0,0,3,0,2,2,0,0,0,0,0,0,3,0,3,3,3,0,0,0,0,0
1760 DATA 0,0,0,2,2,2,3,0,3,2,2,2,0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,0,0
1770 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,2,2,2,0,0,0
1780 DATA 0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
1790 DATA 2,2,0,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,0,1,1,0,2,2,2,0,1,1,0,2,2
1800 DATA 2,2,0,0,1,1,2,2,2,1,1,0,0,2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,0,0,0,2,2,2
1810 DATA 2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,0,2,0,2,2,2,2,2,2
1820 DATA 0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,3,3,3,3,3,1,0,0,0,1,3,3,3,3,3
1830 DATA 3,0,0,0,0,1,0,1,0,1,0,0,0,0,3,0,0,3,3,3,1,0,0,1,1,3,3,3,0,0
1840 DATA 0,0,3,0,0,1,0,1,0,1,0,0,3,0,0,0,3,3,3,0,1,0,0,0,1,0,3,3,3,0
1850 DATA 3,3,0,0,3,0,1,1,1,0,3,0,0,3,3
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,0,1,1,1,1,1,0,3,3,3,3
1870 DATA 0,3,3,3,0,1,0,0,0,1,0,3,3,3,0,0,0,0,0,3,1,0,1,0,1,3,0,0,0,0
1880 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,3,3,3,1,0,1,0,1,3,3,3,0,0
1890 DATA 0,3,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,3,0,3,0,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,2,0,3
1900 DATA 0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0
1910 DATA 0,2,2,0,2,0,2,2,0,2,0,2,2,2,0,0,1,1,2,0,2,0,2,2,0,2,0,2,0,0
1920 DATA 1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,0,0,0,1,1,1,1,0,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0
1930 DATA 0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



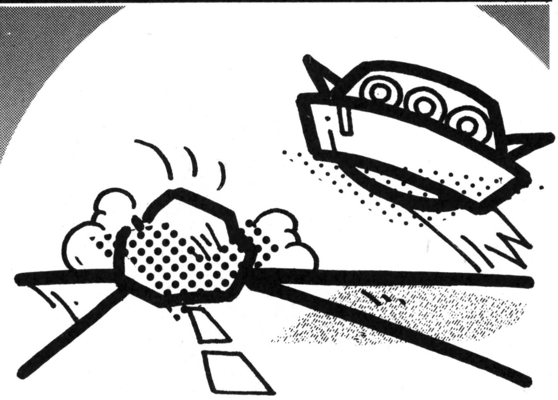
★ついにベーマガは約1/3が広告で汚染されてしまった。(神奈川県高座郡・坂田ノズ)……【**影**：おせんにキャラメルはいかが？**編**：ちょっと違うね。**影**：アタイはおせん！**編**：おしん！**影**：おー，せんだくん!!(アホらしい)。】

SECOND WAR

THE BEST 25 PROGRAMMER

エントリーコード P88①

渡辺　聡



レーダーにかからないように低空飛行を続けながら，ガンプの潜む異次元の入り口を見つけ出し，地球の未来をかけて，最後の勝負をしてください。

あそびかた

F・1 がブラズダー，①で左，③で右に移動します。2分間トモクラムをひたすら避け続けると，黒い穴が見えてきます。その穴の中心にある白い点が，攻撃目標です。すかさず，ブラズダーを撃ち込んでください。

道の両端には，行かないほうがいいと思いますよ。

プログラムについて

道の両端に来たかどうかの判定に，エラー・トラップを使用しました。VIEW命令で道の幅にビュー・ポートを設定し，ゾルバルウがその幅をオーバーするとFCエラーが検出され，エラー処理ルーチンのブラグザカートが実行されてOVERに移ります。このときはRESUMEを使い，GO TOやRETURNは使えません。

ビュー・ポートを設定すると，その左上が（0,0）となります。これを無視すると，グラフィック画面がずれてしまいます。

ブラズダーは，割り込みでKEY ONの時にのみ発射され，WAY＝1の時は自爆します。

REMの代りに，すべてラベルが入っています。ラベルを使うと，2回目から少し速くなるようです。

入力の際に

ON ERROR GOTO……は最後に入力し，エラーが道の端のFCエラーだけになってから完成させましょう。そうしないと，何をやってるのかわからなくなります。STOP ONも同じですが，これは何の割り込みにも使っていません。

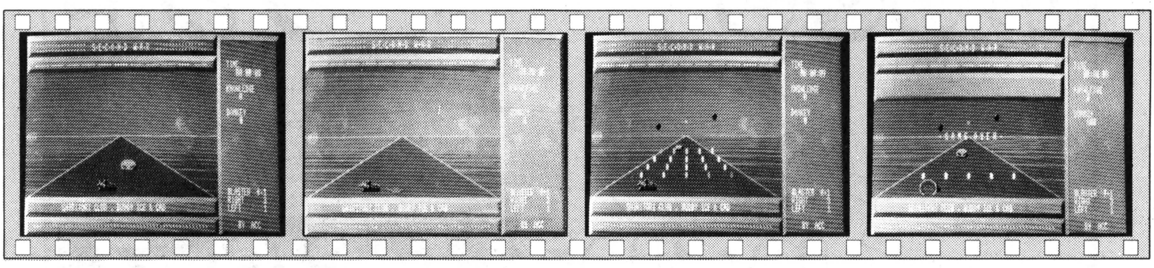
CHECKER FLAG

編：PC－8801の作品の中では，過去の作品よりグーンとレベル・アップしたものです。

Dr.D：ふむ，3次元空間をうまく使ってあるな。キャラクタも，まずまずだ。

影：動きがいまひとつサエないようだけど。

編：そりゃあキミ，キャラクタが大きいからじゃないのかな？ ゴメン！



《写真1》スタート！前方からトモクラムが―

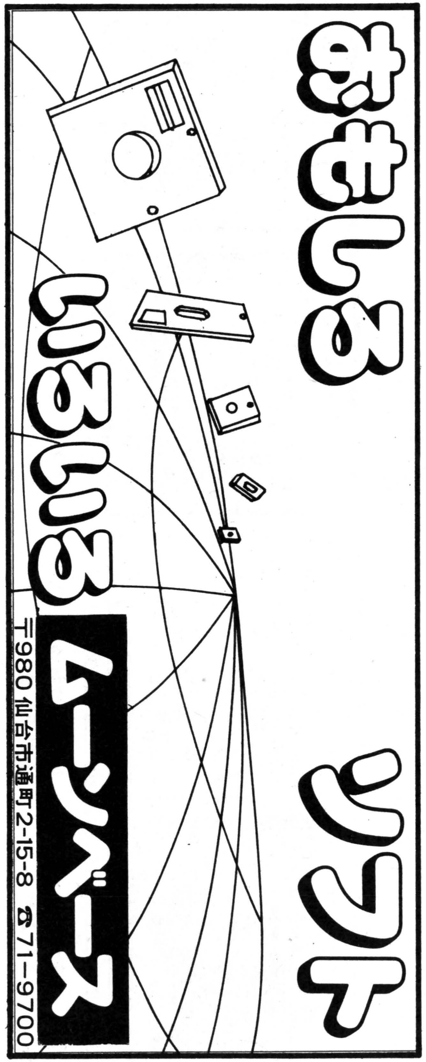
《写真2》おっと，うまくよけました

《写真3》敵の攻撃が……危ない!!

《写真4》ゲーム・オーバー

★僕の友達は，PB-100を安もん安もんといってバカにしていた!! くそー，○×君め!!（滋賀県大津市・横江好信 12才）……【編：考えようで心は明るくなるものです。安くてこんないいポケコンは他にはない!! そうでしょ？】

```
10 STOP ON:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,0:SCREEN 0,1:DEFINT A-Z
20 DIM A%(451),B%(1081),C%(5581),D%(138),E%(145),F%(50)
30 DIM G%(87),H%(200),I%(282),J%(22),K%(222),L%(22)
40 ON ERROR GOTO *BRAGZAKATO:ON KEY GOSUB *BLASTER
50 TILE$(1)=CHR$(&H0)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H55)
60 TILE$(2)=CHR$(&H55)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
70 TILE$(3)=CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&H55)
80 TILE$(4)=CHR$(&HFF)+CHR$(&H0)+CHR$(&H55):GOTO *KYARA
90 *START:X=108:DOM=1:YY=67:QQ=0:WAY=1:TIME$ ON
100 AX=30:BX=30:CX=30:DX=30:EX=30:SCREEN ,0:COLOR 7:LOCATE 66,7:PRINT KNO
110 VIEW(116,38)-(355,161):TIME$="00:00:00":XX=107:LOCATE 66,10:PRINT DON
120 ON TIME$="00:02:01" GOSUB *IZIGEN:LOCATE 12,21:PRINT EE$:KEY ON:BEEP
130 *MAIN:ON DOM GOSUB *DOMA,*DOMB,*DOMC,*DOMD,*DOME,*DOMF,*DOMG,*TIM
140 BEEP 1:COLOR=(6,4):COLOR=(3,1):BEEP 0
150 BEEP 1:Z=INP(0):X=X+((Z=253)*6)-((Z=247)*4):BEEP 0
160 PUT(X,106),E%,PSET:BEEP 1:COLOR=(6,1):COLOR=(3,4):BEEP 0
170 BEEP 1:LOCATE 66,4:PRINT TIME$:BEEP 0:GOTO *MAIN
180 *DOMA:QQ=QQ+1:DOM=DOM-(QQ=5):XX=XX-((XX<X)*2)+((XX>X)*2)
190 YY=YY+1:PUT(XX,YY),F%,PSET:RETURN
200 *DOMB:QQ=QQ+1:DOM=DOM-(QQ=7):FF=-((XX<X)*2)+((XX>X)*2)
210 YY=YY+1:XX=XX+FF:PUT(XX,YY),G%,PSET:RETURN
220 *DOMC:QQ=QQ+1:DOM=DOM-(QQ=9)
230 YY=YY+1:XX=XX+FF:PUT(XX,YY),G%,PSET:RETURN
240 *DOMD:QQ=QQ+1:DOM=DOM-(QQ=15)
250 YY=YY+2:XX=XX+FF:PUT(XX,YY-1),H%,PSET:RETURN
260 *DOME:QQ=QQ+1:DOM=DOM-(QQ=18)
270 YY=YY+4:PUT(XX,YY-3),I%,PSET:RETURN
280 *DOMF:QQ=QQ+1:DOM=DOM-(QQ=20):YY=YY+4:PUT(XX,YY-3),I%,PSET
290 IF XX>X AND XX<X+50 THEN GOTO *OVER
300 IF XX<X AND XX+45>X THEN GOTO *OVER
310 *DOMG:DOM=8:PUT(XX+1,YY),K%,PSET:RETURN
320 *TIM:COLOR 7:QQ=0:YY=67:XX=107:DOM=1:RETURN
330 *BRAGZAKATO:TIME$ OFF:KEY OFF:A=55:FOR K=50 TO 190 STEP 70:BEEP 1
340 A=A-5:PUT(K,A),J%,PSET:BEEP 0:NEXT:DON=DON+300
350 PUT(120,45),L%,PSET:COLOR 7:FOR ZY=11 TO 17
360 LOCATE AX,ZY-1:PRINT" ":AX=AX-2:LOCATE AX,ZY:PRINT"●"
370 LOCATE BX,ZY-1:PRINT" ":BX=BX-1:LOCATE BX,ZY:PRINT"●"
380 LOCATE CX,ZY-1:PRINT" "         :LOCATE CX,ZY:PRINT"●"
390 LOCATE DX,ZY-1:PRINT" ":DX=DX+1:LOCATE DX,ZY:PRINT"●"
400 LOCATE EX,ZY-1:PRINT" ":EX=EX+2:LOCATE EX,ZY:PRINT"●"
410 NEXT:COLOR=(1,4):RESUME *OVER
420 *SHIMERU:VIEW(0,0)-(639,199):PUT(0,36),A%,PSET
430 FOR D=41 TO 150 STEP 6:PUT(0,D),B%,PSET:NEXT
440 COLOR=(1,1):COLOR=(4,4):COLOR=(5,5):COLOR=(3,4):PUT(0,151),B%,PSET
450 LOCATE 28,18:PRINT BB$
460 *RP:IF INKEY$="Y"THEN GOTO *AKERU
470 IF INKEY$="N"THEN END
480 GOTO *RP
490 *BLASTER:IF WAY=1 THEN *BAKA
500 FOR J=0 TO 35:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:PAINT(123,101),7,4:PAINT(122,101),0,4
510 FOR G=0 TO 3:FOR C=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(0,C):NEXT:NEXT
520 CIRCLE(123,62),7,2,,,.3:PAINT(123,62),2,2:LINE(48,62)-(200,62),2
530 FOR BE=0 TO 150:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1
540 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO *GOOD
550 *BAKA:LOCATE 12,21:PRINT CC$:TIME$ OFF:DON=DON+600:RETURN *OVER
560 *AKERU:CLS:LINE(0,36)-(479,99),1,BF:PUT(0,100),C%,PSET:GOTO *START
570 *IZIGEN:COLOR=(1,2):COLOR=(6,6):COLOR=(3,0):COLOR=(4,0)
580 KNO=KNO+200:BEEP 1:COLOR 4:LOCATE 12,21:PRINT FF$:BEEP 0
590 PUT(X,106),K%,PSET:X=108:PUT(X,106),E%,PSET
600 FOR E=1 TO 50:BEEP 0:CIRCLE(123,62),E,0:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
610 CIRCLE(123,62),80,0:PAINT(121,25),0,0
620 CIRCLE(123,63),80,4,-11/8*3.14,-13/8*3.14:COLOR 2
630 BEEP 1:LOCATE 12,21:PRINT DD$:BEEP 0:WAY=0
640 FOR TI=70 TO 0 STEP -1:BEEP 1:LOCATE 47,21:PRINT TI:BEEP 0:NEXT:KEY OFF
650 WAY=1:BEEP:PAINT(113,64),6,4:PAINT(113,64),0,4:DON=DON-400:GOTO *OVER
660 *GOOD:KEY OFF:COLOR=(1,6):LOCATE 12,21:PRINT GG$
670 VIEW(0,36)-(479,161):TT=TI*50-KNO:BO=3000-DON:CLS 2
680 COLOR 3:BEEP 1:LOCATE 10,13:PRINT HH$;TT:BEEP 0
690 BEEP 1:LOCATE 10,15:PRINT II$;BO:BEEP 0
700 COLOR 3:BEEP 1:LOCATE 29,17:PRINT JJ$;TT+BO:BEEP 0:BEEP:PRINT
710 BEEP:PRINT:BEEP:PRINT:BEEP:PRINT:BEEP:PRINT:BEEP:PRINT
720 COLOR 7:LOCATE 10,12:RESTORE 1490:COLOR=(1,0):FOR I=0 TO 34
730 FOR N=0 TO 200:NEXT:READ V$:BEEP 1:PRINT V$;:BEEP 0:NEXT:GOTO *SHIMERU
740 *OVER:TIME$ OFF:KEY OFF:BEEP 1:PUT(X+6,106),D%,PSET:BEEP 0
750 FOR J=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
760 COLOR=(5,7):LOCATE 21,12:PRINT AA$:GOTO *SHIMERU
770 *KYARA:COLOR 2:LOCATE 20,12:PRINT"TAGA HIGH SCHOOL SHIRITORI CLUB .
780 LOCATE 25,14:PRINT"S.WATANABE ( ACC )  CORDNAME ··· WILDOM
790 AA$="· G A M E  O V E R ·
800 BB$="~~~ Try again ( Y · N ) ~~~
810 CC$="ﾃｲｸｳ ﾋｺｳ ﾄ ｲｳｺﾄ ｦ ｵﾜｽﾚﾅｸ .                 "
820 DD$="◆◆◆  F I R E  ◆◆◆             Hideout    "
830 EE$="SHIRITORI CLUB . BUDDY ICE & CAB
840 FF$="Wildom discovered entrance in 5oo1 .   "
850 GG$="The blaster hit the boss .             "
860 HH$="POWER  X  50 - KNOWLEDGE     = "
870 II$=" 3000  X   1 -    DONKEY     = "
880 JJ$="TOTAL    = "
890 LINE(0,0)-(65,121),7,BF:PAINT(0,0),TILE$(1),0
900 CIRCLE(26,8),20,5,,,.4:PAINT(27,8),2,5
910 CIRCLE(26,10),10,1,,,.4:PAINT(26,10),1,1
920 LINE(11,28)-(52,31),0,BF
930 RESTORE 1340:FOR F=0 TO 7:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:NEXT
940 RESTORE 1360:FOR G=1 TO 17:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:NEXT
950 A=3:FOR H=40 TO 94 STEP 18:A=A+5:CIRCLE(29,H),A,7,,,.3
960 PAINT(29,H),TILE$(3),7:CIRCLE(29,H),A,0,5/4*3.14,3.14/8,.3:NEXT
970 CIRCLE(29,94),25,0,3/2*3.14,3.14/8,.3
980 RESTORE 1440:FOR I=0 TO 16:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:NEXT
990 LINE(0,156)-(65,170),1,BF:CIRCLE(6,160),5,0:PAINT(8,160),0,0
1000 CIRCLE(6,160),1,2:LINE(2,158)-(4,157),7:CIRCLE(16,160),2,7
1010 GET(4,0)-(47,14),D%:GET(0,20)-(58,31),E%:GET(19,37)-(42,42),F%
1020 GET(13,53)-(46,62),G%:GET(9,69)-(51,82),H%:GET(5,83)-(54,102),I%
1030 GET(1,157)-(11,163),J%:GET(0,104)-(52,121),K%
1040 GET(12,157)-(22,163),L%:LINE(0,0)-(65,199),0,BF
1050 *GAMEN
1060 LINE(480,0)-(639,4),7,BF:LINE(480,0)-(488,199),7,BF
1070 LINE(489,5)-(630,194),1,B:LINE(639,0)-(631,4),1
1080 LINE(488,195)-(480,199),1:PAINT(490,6),TILE$(4),1
1090 LINE(0,0)-(479,4),7,BF:LINE(0,5)-(8,16),7,BF
1100 LINE(9,5)-(471,12),1,B:LINE(9,13)-(0,17),1:LINE-(479,17),1
1110 LINE-(479,0),1:LINE-(471,5),1:PAINT(10,6),TILE$(4),1
1120 PAINT(486,199),TILE$(2),1:PAINT(478,2),TILE$(2),1
1130 LINE(0,36)-(479,99),1,BF:LINE(0,113)-(479,161),4,BF
1140 GET(0,0)-(479,4),A%:GET(0,6)-(479,16),B%
1150 PUT(0,9),B%,PSET:PUT(0,20),A%:PUT(0,25),B%:PUT(0,162),A%:PUT(0,167),B%
1160 PUT(0,170),B%,PSET:PUT(0,181),A%:PUT(0,186),B%:PUT(0,189),B%,PSET
1170 LINE(0,100)-(479,100),7:RESTORE 1410
1180 FOR C=1 TO 11:READ A,B:LINE(0,A)-(479,A+1),6,BF
1190 LINE(0,B)-(479,B),3:LINE(0,B+1)-(479,B+1),3:NEXT
1200 LINE(10,161)-(240,100),7:LINE-(469,161),7:PAINT(240,101),TILE$(1),7
1210 GET(0,100)-(479,161),C%:CONSOLE 12,7,0,1:COLOR 5:PRINT CHR$(12)
1220 LOCATE 3,1:PRINT"¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦  S·E·C·O·N·D  W·A·R  ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦
1230 LOCATE 3,3:PRINT"———— ———— ———— ———— ———— ———— ———— ———— ———— ———— ————
1240 LOCATE 3,23:PRINT"\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
1250 LOCATE 63,3:PRINT"TIME
1260 LOCATE 63,6:PRINT"KNOWLEDGE
1270 LOCATE 63,9:PRINT"DONKEY
1280 LOCATE 63,19:PRINT"BLASTER  f·1
1290 LOCATE 63,20:PRINT"RIGHT      3
1300 LOCATE 63,21:PRINT"LEFT       1
1310 LOCATE 66,23:PRINT"BY  ACC
1320 GOTO *START
1330 ' ~~~~~~~~~~ SOLVALOU DATA ~~~~~~~~~~
1340 DATA 4,26,51,26,1,11,22,11,30,7,12,22,12,30,1,43,22,43,30,1
1350 DATA 44,22,44,30,0,7,25,9,25,7,46,25,49,25,1,26,20,30,20,2
1360 DATA 23,21,25,29,7,30,21,32,29,1,14,24,20,25,5,35,24,42,25,1
1370 DATA 44,22,44,30,0,7,25,9,25,7,46,25,49,25,1,26,20,30,20,2
1380 DATA 10,25,11,27,0,9,26,12,26,0,21,24,22,25,0,33,24,34,25,0,43,26
1390 DATA 46,26,0,44,25,45,27,0,26,21,29,30,0,24,22,31,24,0,24,27,31,29,0
1400 ' ~~~~~~~~~~ GAMEN DATA ~~~~~~~~~~
1410 DATA 101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111
1420 DATA 112,113,115,117,120,124,128,134,143,154,143
1430 ' ~~~~~~~~~~ DOMOGRAM DATA ~~~~~~~~~~
1440 DATA 44,59,37,62,0,50,77,39,82,0,53,92,53,97,0,11,96,24,98,2,34,98
1450 DATA 47,96,2,11,95,24,97,0,34,97,47,95,0,14,77,24,79,2,34,79,44,77,2
1460 DATA 14,76,24,78,0,34,78,44,76,0,18,59,25,60,2,33,60,40,59,2
1470 DATA 18,58,25,59,0,33,59,40,58,0,23,40,27,41,2,31,41,35,40,2
1480 ' ~~~~~~~~~~ COMMENT DATA ~~~~~~~~~~
1490 DATA W,e," ",w,e,r,e," " ,v,i,c,t,o,r,i,o,u,s
1500 DATA " ",o,v,e,r," ",t,h,e," ",e,n,e,m,y," ",.
```



★この一、3回もボツだ!!これがボツだったら120円もらって影の仲間をやるぞ!!（神奈川県横浜市・**藤岡正統11才**）……【**編**：2回めだとぼつぼつでしょ。**影**：3回めだとぼつぼつボツ!!**編・影**：おもしろいギャグだろー!!】

SOCCER

エントリーコード P88②

WAKEKUN



ゲームの説明

あなたは，日本チームの選手です。うまく2人の選手を移動させて，シュートしてください。

1235キーで左，下，右，上，リターン・キーでパスとシュートです。初めは，ドリブルが難しいですが，慣れると楽です。敵は，アメリカからブラジルまで6チームあって，髪の色が変わります。3回シュートを決めると，ハット・トリックでボーナスとチャンスが1回増えます。

言い忘れましたが，ボールは前か横にしか飛ばず，5とリターン・キーを同時に押すとシュート，1，3とリターン・キーを同時に押すとパスです。

フランスをクリアすると，キーパーがよく動くので，ロング・シュートが難しくなります。なお，ブラジルに勝つことができたら，あなたはプロです。他にＴＩＭＥというのがあって，面が進むごとに少なくなるので，早めにシュートしてください。

敵にボールを3回とられると終りです。

ゲームのこつ

自分がボールと同じ場所にいるとき，敵はボールをとれません。だから，うまくボールと同じ場所に行くことです。また，自分が動かしていない味方（ランダムで動く）をうまくゴール前に行かせて，センタリングをあげることです。

参考　ベーマガ83年12月号「がんばれドンキー」

CHECKER FLAG

編：なぜか，サッカーが大はやりですね。

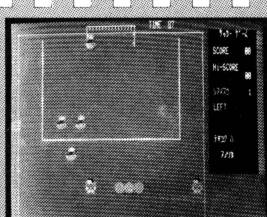
Dr.D：春だから，スポーツ・ゲームがブームになるのも当然のことじゃないのかな。

影：ビデオ・ゲームの「ハイパー・オリンピック」以来，すごーい量のプログラムが届いてるんだよ。

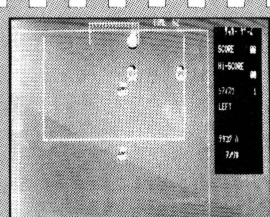
Dr.D：ブームも先取りしないと，なかなか採用してもらえんぞ。この作品は，キャラがしっかりしてるので，目立ったわけだ！



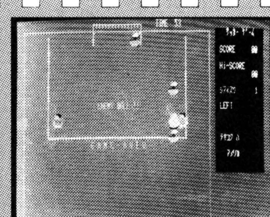
《写真1》　タイトル画面



《写真2》　ピーッ!! エイホッ，エイホッ!!



《写真3》　シュ――ト!! むっ，敵もなかなかやるな！



《写真4》　おっと，敵ボールになってしまったゾ！

SOCCER のプログラム・リスト

```
10 '
20 '┌ ｻｯｶｰｹﾞｰﾑ (PC-8801) ┐
30 '|      by Nobuaki.W |
40 '└────────────────────┘
50 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:DIM K$(6),E(2,1),W(20,10),VG(2):COLOR=(0,4):COLOR=(4,1):COLOR=(1,0)
60 K$(1)="ﾌﾞﾗｼﾞﾙ":K$(2)="ﾆｼﾄﾞｲﾂ":K$(3)="ｽｳｪｰﾃﾞﾝ":K$(4)="ﾌﾗﾝｽ":K$(5)="ｲｷﾞﾘｽ":K$(6)="ｱﾒﾘｶ"
70 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):CONSOLE 0,25,0,1
80 WIDTH 80,25:SCREEN 0,2:CLS 2:SCREEN 0,0
90 COLOR 7:LOCATE 30,12:PRINT "WAIT FOR 12 SECONDS !":GOSUB 1020:CLS
100 COLOR 1:LOCATE 17,5:PRINT "┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐"
110         LOCATE 17,6:PRINT "|    |  | |    |    |    |  |"
120         LOCATE 17,7:PRINT "└──┐ |  | |    |    ├──  ├──┘"
130         LOCATE 17,8:PRINT "   | |  | |    |    |    | \"
140         LOCATE 17,9:PRINT "└──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ |  └"
150 COLOR 7:LOCATE 29,15:PRINT USING "HI-SCORE  #####0";HS
160 COLOR 2:LOCATE 24,20:PRINT "HIT [RETURN] KEY TO START !"
170 IF INP(1)<>127 THEN 170:ELSE FOR I=25 TO 0 STEP -1:G=&HD400+I*3:Z=USR0(G):FOR J=0 TO 100:NEXT J:Z=USR3(G):BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
180 S=0:C=3:G=1:GOTO 800
190 *MAIN
200 W(X1,Y1)=0:W(X2,Y1)=0:Z=USR3(G1):Z=USR3(G2):ON P GOTO 210,220
210 X1=X1+X:Y1=Y1+Y:X2=X2+SGN(RND*2-RND*2):X1=X1+(X1>19)-(X1<1):Y1=Y1+(Y1>10)-(Y1<0):X2=X2+(X2>19)-(X2<1):GOTO 230
220 X2=X2+X:Y1=Y1+Y:X1=X1+SGN(RND*3-RND*3):X2=X2+(X2>19)-(X2<1):Y1=Y1+(Y1>10)-(Y1<0):X1=X1+(X1>19)-(X1<1)
230 G1=&HC3C0+X1*3+Y1*1280:G2=&HC3C0+X2*3+Y1*1280
240 Z=USR0(G1):Z=USR0(G2):W(X1,Y1)=1:W(X2,Y1)=1
250 IF W(BX,BY)<>1 THEN 310
260 I1=INP(1):I=INP(0)
270 IF I1=127 AND I=223 THEN *SH
280 IF I1=127 AND (X=1 OR X=-1) THEN *P
290 BX=BX+(I=253)-(I=247):BY=BY+(I=223)-(I=251)
300 BX=BX+(BX>19)-(BX<1):BY=BY+(BY>10)-(BY<0)
310 BG=&HC3C0+BX*3+BY*1280+320:Z=USR2(BG):BEEP 1:BEEP 0
320 IF W(BX,BY)=2 THEN *E
330 TI=TI-1:COLOR 6:LOCATE 44,0:PRINT USING "TIME ###";TI
340 IF TI<1 THEN *E
350 FOR J=0 TO 2:EX=E(J,0):EY=E(J,1):VX=EX:VY=EY
360 ON INT(RND*3+1) GOTO 370,380,430
370 EX=EX+SGN(BX-EX+RND*3-RND*3):EX=EX+(EX>19)-(EX<1):GOTO 390
380 EY=EY+SGN(BY-EY+RND*Q-RND*Q-1):EY=EY+(EY>10)-(EY<0)
390 IF W(EX,EY)=1 THEN EX=VX:EY=VY:GOTO 360
400 Z=USR3(VG(J)):VG(J)=&HC3C0+EX*3+EY*1280:Z=USR1(VG(J))
410 W(EX,EY)=2:E(J,0)=EX:E(J,1)=EY:W(VX,VY)=0
420 IF W(BX,BY)=2 THEN *E
430 NEXT J:IF RND*8>Q THEN GOSUB *K
440 X=0:Y=0
450 I=INP(0):X=X+(I=253)-(I=247):Y=Y+(I=223)-(I=251)
460 IF W(BX,BY)=1 THEN Z=USR0(G1):Z=USR0(G2):GOTO 260
470 GOTO 200
480 '
490 *K:W(KX,KY)=0:KX=KX+SGN(BX-KX):KX=KX+(KX>12)-(KX<8)
500 Z=USR3(KG):W(KX,KY)=2:KG=&HC3C0+KX*3:Z=USR1(KG):RETURN
510 *SH:IF BY=0 THEN *H
520 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
530 BY=BY-1:BG=&HC3C0+BX*3+BY*1280+320:Z=USR2(BG):D=D+1
540 IF D MOD 3=0 AND RND*8>Q THEN GOSUB *K
550 IF W(BX,BY)=2 THEN *E
560 FOR J=1 TO 100:NEXT J:BEEP 1:BEEP 0
570 IF BY<1 THEN *H
580 BG=BG-320:Z=USR3(BG):GOTO 530
590 *P
600 IF BX<=1 OR BX>=19 THEN 290 ELSE FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
610 BX=BX+X:BG=&HC3C0+BX*3+BY*1280+320:Z=USR2(BG):D=D+1
620 IF W(BX,BY)=2 THEN *E:ELSE IF D MOD 4=0 AND RND*8>Q THEN GOSUB *K
630 IF W(BX,BY)=1 THEN P=3-P:D=0:GOTO 290
640 FOR J=0 TO 100:NEXT J:BEEP 1:BEEP 0
650 IF BX<=1 OR BX>=19 THEN D=0:GOTO 290
660 BG=BG-320:Z=USR3(BG):GOTO 610
670 *H:IF BX<8 OR BX>12 THEN D=0:GOTO 280
680 BG=BG-320:Z=USR3(BG):BG=BG-320:Z=USR2(BG)
690 BEEP:FOR I=0 TO 200:COLOR=(0,3):COLOR=(0,4):BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
700 COLOR 7:LOCATE 26,10:PRINT "NICE SHOOT !!";(100+TI)*10:S=S+100+TI
710 IF G MOD 3<>0 THEN G=G+1:GOTO *C
720 COLOR 5:LOCATE 26,15:PRINT "ﾊｯﾄ ﾄﾘｯｸ !! 5000":S=S+500
730 G=G+1:C=C+1:GOTO *C
740 *E:Z=USR2(BG)
750 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
760 COLOR 2:LOCATE 26,10:PRINT "ENEMY BALL !!":C=C-1
770 IF C=0 THEN *OVER
780 *C
790 ERASE E,W,VG:DIM E(2,1),W(19,10),VG(2):CLS 2
800 CLS:LINE(500,8)-(620,150),1,BF:COLOR 5:LOCATE 66,1:PRINT "ｻｯｶｰ ｹﾞｰﾑ"
810 COLOR 7:LOCATE 64,3:PRINT USING "SCORE #####0";S
820 LOCATE 64,5:PRINT "Hi-SCORE":LOCATE 69,6:PRINT USING " #####0";HS
830 LOCATE 64,10:COLOR 5:PRINT LEFT$("LEFT ●●●●●●●●●",4+C)
840 COLOR 6:LOCATE 24,0:PRINT "┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
850         LOCATE 24,1:PRINT "├              ┤"
860         LOCATE 24,2:PRINT "├              ┤"
870 TI=105-G*5:Q=6-(G-1) MOD 6:COLOR=(3,Q)
880 COLOR 6:LOCATE 64,8:PRINT USING "ｼｱｲｽｳ      ##";G
890 COLOR 7:LOCATE 64,14:PRINT "ﾃｷｺｸ ﾊ ":LOCATE 66,16:PRINT K$(Q)
900 LOCATE 10,14:PRINT "└──────────────────────────────────────────┘"
910 FOR I=2 TO 13:LOCATE 10,I:PRINT "|":LOCATE 53,I:PRINT "|":NEXT I
920 LINE(20,11)-(485,199),7,B
930 FOR I=0 TO 2:VG(I)=&HA000:E(I,0)=5+I*5:E(I,1)=2:NEXT I
940 D=0:X=0:Y=0:X1=5:X2=14:Y1=10:P=1:BX=5:BY=9:KX=9
950 BG=&HA000:G1=&HA000:G2=&HA000:KG=&HA000
960 BEEP:GOTO *MAIN
970 *OVER
980 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 0:COLOR=(0,0):COLOR=(0,4):NEXT I
990 COLOR 2:LOCATE 24,15:PRINT "G A M E - O V E R":IF S>HS THEN HS=S
1000 ERASE E,W,VG:DIM E(2,1),W(19,10),VG(2)
1010 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS 3:GOTO 100
1020 F=4:G=&HB000:GOSUB *IN:F=14:G=&HB500:GOSUB *IN
1030 IF K<>2356 THEN PRINT "BAD DATA LIST !!":END
1040 DEF USR0=&HB000:DEF USR1=&HB005
1050 DEF USR2=&HB00A:DEF USR3=&HB03E:RETURN
1060 *IN
1070 FOR I=1 TO F:READ A$
1080 FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:Z=VAL("&H"+MID$(A$,J,2))
1090 POKE G,Z:G=G+1:K=(K+Z) MOD 30000:NEXT:NEXT:RETURN
1100 DATA 1100B5180811 92B518031124B67E23666F1A4F131A47F3E5C5131AD35C77D35F
1110 DATA 131AD35D77D35F131AD35E77D35F2310E8C1E1D51150001 9D10D20DBFBC97E23
1120 DATA 666F115000E5DDE1F326100E5C0603ED79AFDD7700DD7701DD77020C10F1DD19
1130 DATA 2520E8D35FFBC9
1140 '
1150 DATA 1003070000FF0000800000070707FFF0F0C000003F3E3EFF7C7CE00000070707
1160 DATA FFFCFCC000000F00FFFF00FFF000FF0001FE00817E00807F0000EF0066990000
1170 DATA F70000EF0018E70000F7E01FFF00FFFF07F8FFE6F9F942BDBD679F9FE0FFFF00
1180 DATA F7F707FFFF001F1F00EFEF00F8F80F0F0FE7E7E7F0F0F00F000FE700E7F000F0
1190 DATA 00003F0000E70000FC00005500004200000AA
1200 '
1210 DATA 100301010 0FFFF00E0E000030300FFFF0FE0E0E0070700FFFF3EFCFC7C030300
1220 DATA FFFF3FE0E0E00FF00FFF00FFF00FF000FF0066990000FF0000EF0018E70000F7
1230 DATA 00EF000066990000F7001FE0FFFF00FFF807FFFFE0F3FF007EFF07CFFFE0FFF7
1240 DATA 00F7FE07FF1F001FEF00EFF800F80F0F0FE7E7E7F0F0F0000F0F00E7E700FF00
1250 DATA 003F0000E70000FC000055000042000 0AA00
1260 '
1270 DATA 0C03010001FF7EFF8000803F201FFF7EFFFC04FC3F1F3FFF81FFFCF8FCFF1FFF
1280 DATA FF81FFFFF8FFFF1FFFFF81FFFFF8FFFFE0FFFF7EFFFF07FFFFE0FFFF7EFFFF07
1290 DATA FFFF1FFFFF81FFFFF8FFFF1F3FFF81FFFFF8FC3F1F3FFF81FFFCF8FC3F0001FF
1300 DATA 7EFFFC00800F0000FF0000F00000
```

PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

DELTIZON

兵頭　啓治



はじめに

2月号で，Dr.Dにぼろくそにいわれてしまった！ ショック～！　でもめげないぞ!!　ということで，ない知恵しぼって作りました。

内容は

画面は，ななめスクロールをします。前方からくる鉄柱をよけながら，ポイント・ボールを取るゲームです。が，それではありふれているので，3Dの要素を加えて立体的にしました。

操作は

機体の移動は，カーソルでそれぞれの方向へ，上下左右に動きます。スペースでビーム発射，XFERキーでスピードが上がります。

すべて立体になっているので，ポイント・ボール，鉄柱とも上下左右位置に等しくなければ当たりません。ビームも同じで，当っても，ビームの高度分しかこわれません。地表に映っている影（影さんじゃなーいよ!!）と，真上の本体と間隔を合わせてください。

得点は，速度が速いほどプラス点が高くなります。速度が速すぎるとか遅いと思ったら，280行の14番目の10を変えてください。時間かせぎに使っているので，速度が変えられます。

データのチェックサムは，ベーマガ2月号「ACTION　BUGGY」の1000行からのチェックサム・プログラムを使ってください。

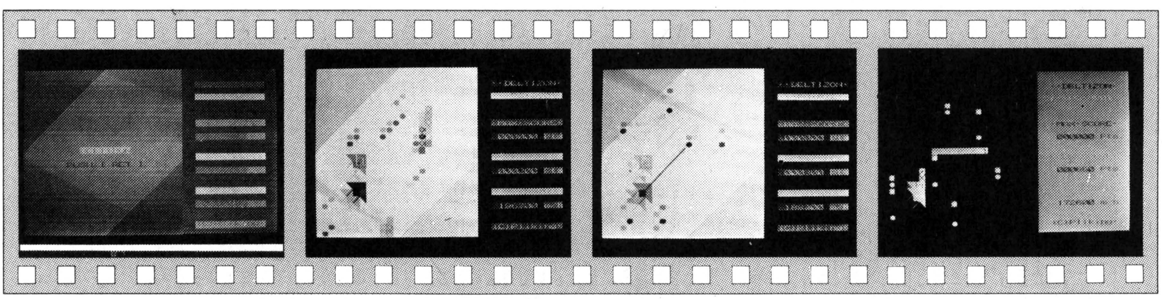
ついでに

PC－9801ユーザーのみなさん，Dr.Dにアホにされないように，プログラムを送ろうじゃあ～りませんか!!

おっと，忘れてました。ゲーム・オーバーは，3回鉄柱に当たるか，速度がゼロになるか，得点が頭うちになると，ゲーム・エンドです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむふむ，なるほど2月号の兵頭くんか。どれどれ――なるほど！　マシン語を加えてぐんと迫力を増した作品になっとる。チェックサム・プログラムは，2月号の1000～1080行のプログラムがそうだ。それにしても，2月号でひどいことを言ってしもうたが，悪気はなかったんだよ。こうやって，すばらしい作品を送ってくれて，ワシも感謝してるんだ。ありがとう！



《写真1》　タイトル画面。マシン語がメインのプログラムです

《写真2》　は，速い!!　スゴイ!!　上下左右に移動します

《写真3》　ビシューン!!　なかなか当りません

《写真4》　残り1機の表示。オモシロイゾ!!

★先日彼女と別れました。そこでひと言いいたいのです。「麻弓，幸せにな！」。(愛知県名古屋市・**平子貴章16才**)
……【**編**：エライ！　では平子君にはげましの言葉を。**編・影**：ガンバレ!!(ザマーミロ……ウソ，ゴメン♡)】

DELTIZONのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEF SEG=&H800::DEFINT A-Z:A=&H70:B=&H624
20 SCREEN 3,3:COLOR 0,6:CLS 3:LINE(208,0)-(0,208),5:LINE(398,0)-(398,224),5:LINE
-(206,399),5:PAINT(320,0),5,5:SCREEN ,0
30 RESTORE 220:FOR D=&H0 TO &H62F:READ E$:E=VAL("&H"+E$):POKE D,E:NEXT
40 D=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):E=VAL(LEFT$(TIME$,2)):POKE &H6E,D:POKE &H6F,E
50 COLOR 2:LOCATE 27,2:PRINT "··DELTIZON·":LOCATE 27,10:PRINT " 000000 "
60 COLOR 1:LOCATE 27,8:PRINT "·MAX·SCORE·":LOCATE 27,23:PRINT "(C)Pliking·"
70 COLOR 5:LOCATE 27,4:PRINT "···PC·9801·":COLOR 4:LOCATE 35,10:PRINT "Pts":LOCA
TE 35,15:PRINT "Pts":LOCATE 35,20:PRINT "m/h"
80 COLOR 3:LOCATE 27,13:PRINT "YOUR·SCORE·":LOCATE 27,18:PRINT "···SPEED···"
90 COLOR 2:LOCATE 27,15:PRINT " 000000 ":LOCATE 27,20:PRINT " 000000 ":DEL=3
100 COLOR 0:CALL B:FOR F=0 TO 24:LOCATE 0,F:PRINT "                         ";:N
EXT:COLOR 2:G$="DELTIZON":LOCATE 9,12:GOSUB *MS:COLOR 0:G$="PUSH [ RET ]":LOCATE
 7,14:GOSUB *MS
110 CALL B:BEEP 1:BEEP 0:CALL B:IF INP(&HE1)=&H7F THEN 120 ELSE 110
120 G$="        ":LOCATE 9,12:GOSUB *MS:G$="              ":LOCATE 7,14:GOSUB *MS
130 POKE &H1F,0:CALL A
140 P=PEEK(&H1F):IF P=3 THEN *MAX ELSE IF P=1 THEN *ED
150 DEL=DEL-1:IF DEL>0 THEN COLOR 3:G$="ノ コ リ   ":LOCATE 8,12:GOSUB *MS:COLOR 2:
LOCATE 16,12:G$=HEX$(DEL):GOSUB *MS:FOR C=0 TO 3500:NEXT:GOTO 100
160 *ED GOSUB 210:DEF SEG=&HA000:FOR D=0 TO 4:S(D)=PEEK(D*4+&H9D0):H(D)=PEEK(D*4
+&H6B0):NEXT:FOR D=0 TO 4:IF S(D)>H(D) THEN *MAX ELSE IF S(D)<H(D) THEN 170 ELSE
 NEXT
170 COLOR 2:G$=" GAME OVER ":LOCATE 7,12:GOSUB *MS
180 DEF SEG=&H800:FOR D=0 TO 100:CALL B:FOR E=0 TO 20:NEXT:CALL B:NEXT:GOTO 90
190 *MAX COLOR 1:G$="CONGRATULATION":LOCATE 6,12:GOSUB *MS:FOR E=&H9D0 TO &H9E4
STEP &H4:P=PEEK(E):POKE E-&H320,P:NEXT E:GOTO 180
200 *MS G=LEN(G$):FOR D=1 TO G:BEEP 1:PRINT MID$(G$,D,1);:FOR E=0 TO 40:BEEP 0:N
EXT E,D:RETURN
210 RESTORE 220:FOR D=&H0 TO &H6D:READ E$:E=VAL("&H"+E$):POKE D,E:NEXT:RETURN
220    DATA 00,00,40,1F,00,00,00,00,00,00,34,08,B4,0A,00,00  : ' 59
230    DATA 00,00,00,00,00,30,30,30,30,30,00,30,30,30,32,00  : ' C2
240    DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  : ' 20
250    DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  : ' 30
260    DATA 00,00,00,00,E6,93,99,EE,9A,90,20,EE,E6,E6,87,87  : ' 52
270    DATA EE,87,87,20,EE,E6,81,85,85,41,25,85,E1,41,81,01  : ' 5A
280    DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,00,00,00,00,01,10,00,00  : ' 79
290    DATA B8,00,08,8E,D8,B4,04,B0,07,CD,18,88,E0,24,04,3C  : ' B6
300    DATA 04,75,03,E9,3D,00,88,E0,24,10,3C,10,75,03,E9,53  : ' BE
310    DATA 00,88,E0,24,08,3C,08,75,03,E9,66,00,88,E0,24,20  : ' DB
320    DATA 3C,20,75,03,E9,79,00,B4,04,B0,06,CD,18,88,E0,24  : ' B5
330    DATA 20,3C,20,75,03,E9,89,00,88,E0,24,10,3C,10,75,21  : ' 94
340    DATA E9,8B,00,C7,06,06,00,60,FF,C7,06,08,00,00,00,A1  : ' DC
350    DATA 0A,00,8B,1E,0C,00,29,C3,81,FB,80,02,7F,03,E9,A4  : ' 88
360    DATA 00,E9,99,00,C7,06,06,00,A4,00,C7,06,08,00,A4,00  : ' 52
370    DATA A1,0C,00,03,06,08,00,3D,8C,0E,7D,03,E9,86,00,E9  : ' 5D
380    DATA 7B,00,C7,06,06,00,5C,FF,C7,06,08,00,5C,FF,A1,0C  : ' 87
390    DATA 00,03,06,08,00,3D,80,07,7E,03,E9,68,00,E9,5D,00  : ' FE
400    DATA C7,06,06,00,A0,00,C7,06,08,00,00,00,A1,0A,00,8B  : ' 9F
410    DATA 1E,0C,00,29,C3,81,FB,A0,00,7E,03,E9,47,00,E9,36  : ' 39
420    DATA 00,83,3E,02,00,0A,7E,03,E8,07,04,E9,2F,00,80,3E  : ' 58
430    DATA 05,00,00,75,28,C6,06,05,00,01,C6,06,14,00,00,A1  : ' 46
440    DATA 0A,00,05,08,00,A3,10,00,A3,68,00,A1,0C,00,05,08  : ' F0
450    DATA 00,A3,12,00,A3,6A,00,E8,8E,04,E8,8B,04,31,C0,A3  : ' B8
460    DATA 06,00,A3,08,00,A1,06,00,01,06,0A,00,A1,08,00,01  : ' 94
470    DATA 06,0C,00,E8,11,04,80,3E,05,00,01,75,54,FE,06,14  : ' 45
480    DATA 00,80,3E,14,00,08,7D,4C,8B,1E,68,00,8B,16,6A,00  : ' 60
490    DATA E8,49,00,38,E0,75,13,3C,EE,75,0F,1E,B8,00,A0,8E  : ' 34
500    DATA D8,C6,07,20,89,D3,C6,07,20,1F,8B,1E,10,00,8B,16  : ' 48
510    DATA 12,00,E8,27,00,E8,34,00,B8,9C,00,29,06,10,00,29  : ' CA
520    DATA 06,12,00,8B,1E,10,00,8B,16,12,00,E8,0E,00,E8,1B  : ' 5E
530    DATA 00,E9,87,00,C6,06,05,00,00,E9,7F,00,1E,B8,00,A0  : ' 10
540    DATA 8E,D8,8A,07,53,89,D3,8A,27,5B,1F,C3,80,FC,87,75  : ' 0E
550    DATA 39,3C,F0,75,35,8B,1E,10,00,A1,12,00,29,D8,B2,A0  : ' E0
560    DATA F6,F2,98,30,E4,89,C1,41,8B,1E,12,00,1E,B8,00,A0  : ' 72
570    DATA 8E,D8,C6,07,20,81,EB,A0,00,E2,F7,1F,E8,13,02,E8  : ' 6E
580    DATA 63,02,C6,06,05,00,00,C3,00,00,38,E0,75,2C,3C,20  : ' 50
590    DATA 75,28,8B,1E,10,00,8B,16,12,00,1E,B8,00,A0,8E,D8  : ' 37
600    DATA C6,07,EE,53,89,D3,C6,07,EE,5B,B8,00,A2,8E,D8,C6  : ' 68
610    DATA 07,61,53,89,D3,C6,07,01,5B,1F,C3,E8,75,03,A0,6F  : ' 03
620    DATA 00,B1,01,D2,E8,3C,0C,7D,31,B2,A4,F6,E2,89,C3,83  : ' E1
630    DATA C3,2C,B9,05,00,1E,B8,00,A0,8E,D8,C6,07,F0,B8,00  : ' 90
640    DATA A2,8E,D8,C6,07,45,81,C3,A0,00,E2,EA,C6,07,01,B8  : ' F2
650    DATA 00,A0,8E,D8,C6,07,87,1F,90,90,E8,36,03,A0,6E,00  : ' 7A
660    DATA B1,03,D2,E8,3C,0C,7D,3C,B2,A4,F6,E2,89,C3,83,C3  : ' F1
670    DATA 2C,A0,6F,00,B1,06,D2,E8,3C,00,75,02,B0,04,B2,A0  : ' 37
680    DATA F6,E2,89,C2,01,DA,1E,B8,00,A0,8E,D8,C6,07,EC,53  : ' C8
690    DATA 89,D3,C6,07,EC,5B,B8,00,A2,8E,D8,C6,07,21,89,D3  : ' 6C
700    DATA C6,07,01,1F,8B,1E,0A,00,8B,16,0C,00,B9,03,00,51  : ' 5D
710    DATA B9,03,00,E8,E6,FE,E8,15,00,83,C3,04,83,C2,04,E2  : ' 0D
720    DATA F2,59,81,C3,94,00,81,C2,94,00,E2,E3,EB,23,38,E0  : ' 08
730    DATA 75,10,3C,EC,75,0B,51,B9,05,00,E8,83,01,E8,12,01  : ' D6
740    DATA 59,C3,3C,F0,75,0A,80,FC,87,75,05,C6,06,1F,00,02  : ' 74
750    DATA C3,8B,1E,0A,00,B8,00,A0,C7,06,0E,00,20,00,E8,1B  : ' 1F
760    DATA 00,8B,1E,0C,00,E8,14,00,8B,1E,0A,00,B8,00,A2,E8  : ' 09
770    DATA 0A,00,8B,1E,0C,00,E8,03,00,E9,26,00,B9,03,00,51  : ' 39
780    DATA B9,03,00,1E,8E,D8,8A,17,1F,53,8B,1E,0E,00,88,17  : ' 2C
790    DATA 5B,FF,06,0E,00,83,C3,04,E2,E9,59,81,C3,94,00,E2  : ' 29
800    DATA DE,C3,8B,1E,0A,00,B8,00,A0,C7,06,0E,00,44,00,E8  : ' 56
810    DATA 1E,00,8B,1E,0C,00,E8,17,00,8B,1E,0A,00,B8,00,A2  : ' 92
820    DATA E8,0D,00,8B,1E,0C,00,E8,06,00,E9,29,00,00,00,90  : ' FD
830    DATA B9,03,00,51,B9,03,00,53,8B,1E,0E,00,8A,17,5B,FF  : ' A1
840    DATA 06,0E,00,1E,8E,D8,88,17,83,C3,04,1F,E2,E9,59,81  : ' 28
850    DATA C3,94,00,E2,DE,C3,8B,0E,02,00,E2,FE,8B,0E,6C,00  : ' 4D
860    DATA E2,FE,1E,88,00,A0,8E,D8,BB,C4,0E,53,B6,20,E8,0F  : ' 6D
870    DATA 00,B8,00,A2,8E,D8,5B,B6,01,E8,04,00,1F,E9,25,00  : ' FF
880    DATA B9,18,00,51,B9,18,00,83,EB,04,8A,17,81,C3,9C,00  : ' 0A
890    DATA 88,17,81,EB,9C,00,E2,EF,83,EB,40,59,E2,E5,BB,2C  : ' 61
900    DATA 00,88,37,C3,90,80,3E,1F,00,00,74,04,E8,B9,01,CF  : ' 1C
910    DATA EB,1E,B9,40,00,51,E8,AF,01,59,51,B0,06,E6,37,E2  : ' 9E
920    DATA FE,E8,A4,01,59,B0,07,E6,37,E2,FE,C3,00,00,00,00  : ' BF
930    DATA 8B,1E,0A,00,81,C3,9C,00,B8,00,A0,C7,06,0E,00,20  : ' 5A
940    DATA 00,53,E8,4B,FF,8B,1E,0C,00,81,C3,9C,00,E8,40,FF  : ' C5
950    DATA 5B,B8,00,A2,E8,39,FF,8B,1E,0C,00,81,C3,9C,00,E8  : ' E6
960    DATA 2E,FF,E9,CB,FB,A0,1E,00,34,30,8A,26,1D,00,80,F4  : ' E3
970    DATA 30,B1,04,D2,E0,00,E0,98,30,E4,89,C1,90,90,90,90  : ' 61
980    DATA FE,06,15,00,80,3E,15,00,3A,75,4A,C6,06,15,00,30  : ' BA
990    DATA FE,06,16,00,80,3E,16,00,3A,75,3A,C6,06,16,00,30  : ' BD
1000   DATA FE,06,17,00,80,3E,17,00,3A,75,2A,C6,06,17,00,30  : ' C0
1010   DATA FE,06,18,00,80,3E,18,00,3A,75,1A,C6,06,18,00,30  : ' C3
1020   DATA FE,06,19,00,80,3E,19,00,3A,75,0A,C6,06,19,00,30  : ' C7
1030   DATA C6,06,1F,00,03,E2,A9,BB,E0,09,8A,16,15,00,E8,24  : ' F3
1040   DATA 00,8A,16,16,00,E8,1D,00,8A,16,17,00,E8,16,00,8A  : ' 1F
1050   DATA 16,18,00,E8,0F,00,8A,16,19,00,E8,08,00,8A,16,1A  : ' BD
1060   DATA 00,E8,01,00,C3,1E,B8,00,A0,8E,D8,88,17,83,EB,04  : ' DE
1070   DATA 1F,C3,FE,06,1C,00,80,3E,1C,00,3A,75,25,C6,06,1C  : ' ED
1080   DATA 00,30,FE,06,1D,00,80,3E,1D,00,3A,75,15,C6,06,1D  : ' 3E
1090   DATA 00,30,FE,06,1E,00,80,3E,1E,00,3A,75,05,C6,06,1E  : ' 41
1100   DATA 00,30,83,2E,02,00,0A,BB,FC,0C,8A,16,1B,00,E8,B4  : ' 8C
1110   DATA FF,8A,16,1C,00,E8,AD,FF,8A,16,1D,00,E8,A6,FF,8A  : ' B8
1120   DATA 16,1E,00,E8,9F,FF,C3,FE,0E,1B,00,80,3E,1B,00,2F  : ' 51
1130   DATA 75,3B,C6,06,1B,00,39,FE,0E,1C,00,80,3E,1C,00,2F  : ' B6
1140   DATA 75,2B,C6,06,1C,00,39,FE,0E,1D,00,80,3E,1D,00,2F  : ' B9
1150   DATA 75,1B,C6,06,1D,00,39,FE,0E,1E,00,80,3E,1E,00,2F  : ' BC
1160   DATA 75,0B,C6,06,1E,00,39,C6,06,1F,00,01,C3,FF,06,02  : ' 3E
1170   DATA 00,EB,94,8B,16,6E,00,89,D3,01,DA,01,DA,00,D6,83  : ' EE
1180   DATA C2,7F,90,89,16,6E,00,C3,1E,B8,00,A2,8E,D8,31,DB  : ' 91
1190   DATA B9,19,00,51,B9,28,00,80,37,04,83,C3,04,E2,F8,59  : ' 52
1200   DATA E2,F1,1F,C3,B8,00,08,8E,D8,E8,DC,FF,CF,90,90,90  : ' 43
```

★４月号のＯＦに編集部員が出た回数。影さん124回，編さん104回，編集長14回，Dr.11回でした。（茨城県那珂郡・佐藤英郎14才）……**【編集長：私はたったの14回なのか？影：わーい，124回もー。一同：ハジをさらした!!】**

カニサン デート

池永　博昭



●ストーリー

カニオ君は,「わくわくデート」のために, カニコさんのところへひたすら走りつづけます。でも, 悪いモグラやネズミが妨害して, カニオ君はおお忙がし。

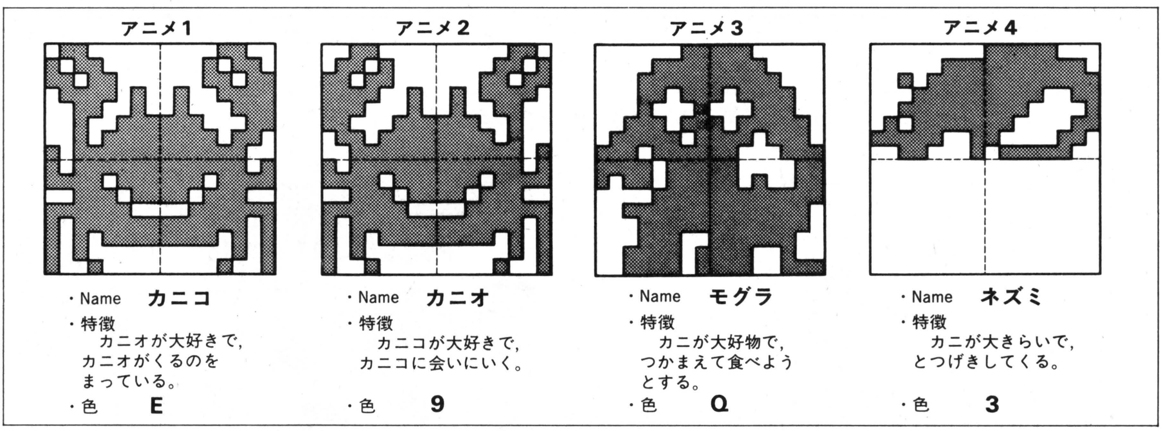
●遊びかた

カニオ君をシフト・キーでジャンプ, 方向キーでダッシュさせて, 無事にカニコさんのところへ行かせてあげてください。点数はダッシュで1点ずつ入り, カニコさんに会うと500点プラスされます。画面上では, カニオ君の位置は変わらず, モグラやネズミの早さが変化します。

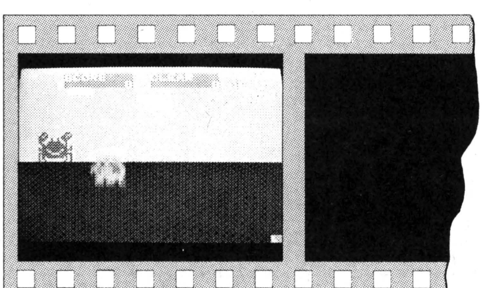
ひと言

プログラムは限界まで使ってあるので, 追加はできません。再ゲームは「ジッコウ」をしてください。

カニサンの
命は一つ
大切に!!



《第1図》アニメのデザイン



《写真1》　実行画面

CHECKER FLAG

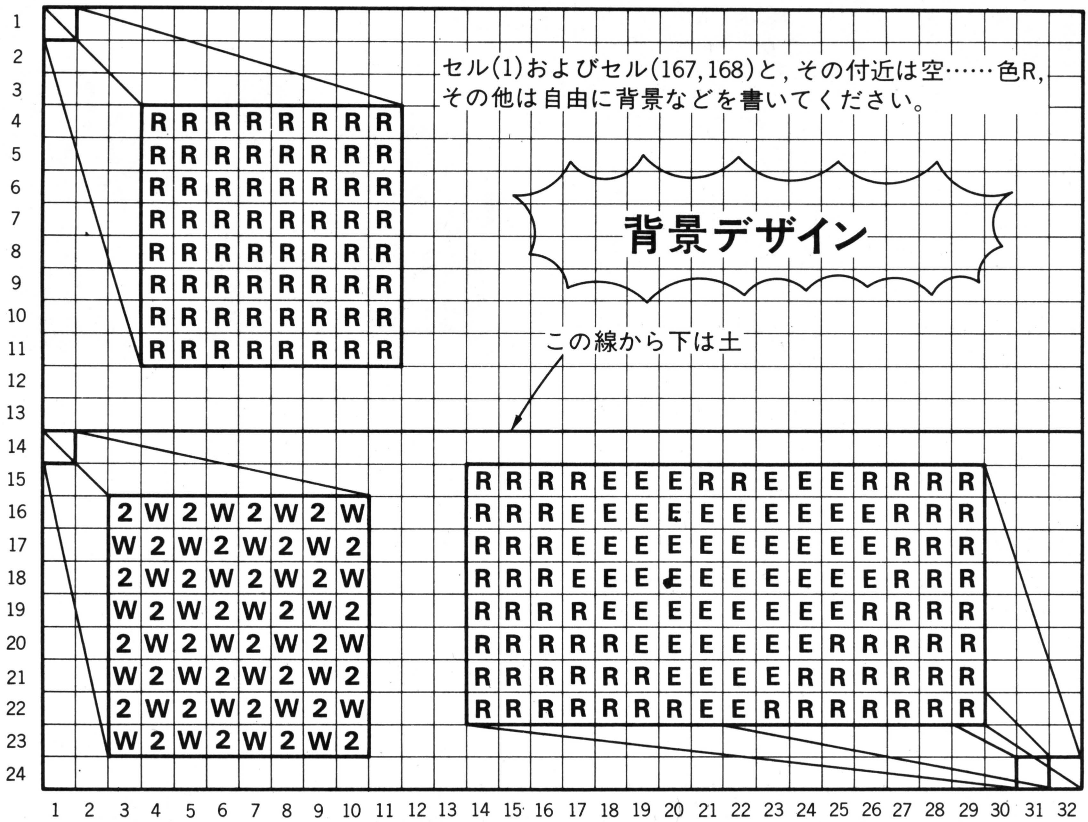
編：カニサンとデートなんて, ロマンチックなストーリーですね。

影：どーこが?

編：ダメダメ, 影さんにはわかりませんよ!

Dr.D：ははは, 影くんも地に落ちたってところか。ところで, ぴゅう太の作品じゃが, やっぱり絵とストーリーがポイントだな。

★ハアハアやっと見つけた。3月号P.89のT.H君, 私のだじゃれを勝手に使わないでくれ。(群馬県前橋市・**矢端寛之11才**)……【**影**：僕のだじゃれを使ったのはだれじゃ?なんて…。**編**：プッ。しゃれにも著作権があるのかな?】



《第２図》セルとバックのデザイン



評…はやくもツユ入り宣言かな？(Dr.D)

カニサン デートのプログラム・リスト

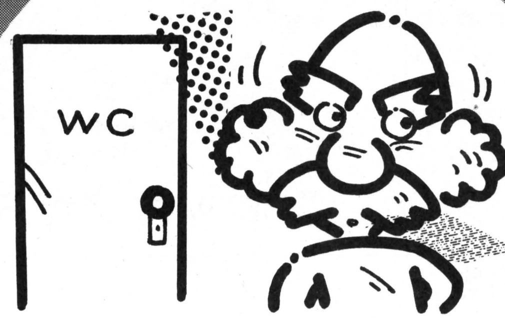
```
10   シキ S=0
20   シキ MN=0
30   シキ C=3
40   シキ F=3000
50   シキ MGX=ランスウ(153)
60   シキ MGY=185
70   シキ KNI=73
80   シキ NE=249
90   カケ 39,"SCORE"
100  カケ 49,"CLEAR"
110  カケ 71,S
120  カケ 81,MN
130  シキ アニメ1=イチ(193,257)
140  シキ アニメ2=イチ(KNI,25)
150  シキ アニメ3=イチ(MGY,MGX)
160  シキ アニメ4=イチ(89,NE)
170  キイ 1 A,B
180  モシ B>=1ナラバ"220 ニイケ
190  モシ A>=1ナラバ"280 ニイケ
200  480 ヲヨベ"
210  170 ニイケ
220  オト イチオン
230  マワレ 260 D=1カラ17カンカク1
240  シキ KNI=KNI-(9-D)
250  480 ヲヨベ"
260  トシ"ル
270  170 ニイケ
280  シキ S=S+1
290  カケ 71,S
300  シキ F=F-4
310  シキ NE=NE-4
320  シキ MGX=MGX-4
330  480 ヲヨベ"
340  キイ 1 A,B
350  モシ B>=1ナラバ"370 ニイケ
360  190 ニイケ
370  オト イチオン
380  マワレ 460 D=1カラ17カンカク1
390  シキ KNI=KNI-(9-D)
400  シキ S=S+1
410  カケ 71,S
420  シキ MGX=MGX-4
430  シキ NE=NE-4
440  シキ F=F-4
450  480 ヲヨベ"
460  トシ"ル
470  170 ニイケ
480  モシ MGY>=81ナラバ"510 ニイケ
490  シキ MGY=185
500  シキ MGX=ランスウ(153)
510  シキ MGY=MGY-C
520  モシ NE<=60000ナラバ"540 ニイケ
530  シキ NE=249
540  シキ NE=NE-3-C
550  モシ F>=249ナラバ"570 ニイケ
560  シキ アニメ1=イチ(73,F)
570  シキ アニメ2=イチ(KNI,25)
580  シキ アニメ3=イチ(MGY,MGX)
590  シキ アニメ4=イチ(89,NE)
600  モシ NE<=56ナラバ"630 ニイケ
610  モシ MGY<=KNI+32ナラバ"650 ニイケ
620  660 ニイケ
630  モシ KNI>=57ナラバ"770 ニイケ
640  660 ニイケ
650  モシ MGX<=56ナラバ"770 ニイケ
660  モシ F<=56ナラバ"690 ニイケ
670  カエレ
690  シキ C=C+1
700  シキ MN=MN+1
710  シキ セル(167)=セル(767)
715  シキ セル(168)=セル(768)
716  マワレ 750 D=1カラ250カンカク1
720  オト サンオン
730  シキ S=S+2
740  カケ 71,S
750  トシ"ル
755  シキ セル(167)=セル(1)
756  シキ セル(168)=セル(1)
760  40 ニイケ
770  オト シオン
780  マワレ 810 D=1カラ28カンカク1
790  シキ KNI=KNI-(11-D)
800  シキ アニメ2=イチ(KNI,25)
810  トシ"ル
820  オワリ
```


★デゼニランドを買ったが入場できずにうろうろしてる。どうしよう!?(神奈川県小田原市・**佐藤　晃18才**)……
【**編**：編集部にも問い合わせがぞくぞく!!でもアドベンチャーは自分で解かなきゃネ。**影**：苦労10倍楽しさ100倍!!】

Dr. Dのサスペンス

エントリーコード SC①

中野　律



ストーリー

Dr. D は，いつものとおりトイレに行った。便器にこしかけた瞬間，Dr はモンペのポケットに入れておいた数枚の100円さつを，こともあろうにトイレに落としてしまったのだ！

100円さつぐらいと思う人もあるでしょうが，サラ金に追われてその日暮しの Dr には，老眼鏡と入れ歯と同様に大切なものだったのです。

あそびかた

Dr の手（＋）を⑦⑧で左右に動かして，左から流れてくる100円さつ（■▒）の（■）に当てると，取ったことになり100円ずつ加算されます。

しかし，なんといってもトイレの中なので，Drは数秒後に，ちっ息して死んでしまいます。

結局，このゲームは Dr が死ぬまでに，いくらのお金を取ることができるかというものです。

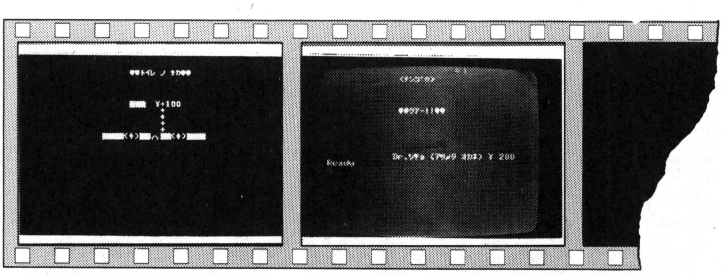
プログラムについて

LEVEL－IIのメモリはポケコンなみなので，自分でゲームを作るのにたいへん苦労しました。

Dr. Dのサスペンスのプログラム・リスト

```
40 FORN=10TO1STEP-1
50 CLS:CURSOR13,0:PRINT"♥♥トイレ ノ ナカ♥♥"
95 P=A+2
100 CURSORP,5:PRINT"■▒  ¥";S
130 FORJ=9TO5STEP -1
140 CURSORY,J:PRINT"  +":COLOR13,0
145 CURSOR8,10:PRINT"■■■(+)■■∩■■(+)■
■■"
150 NEXTJ
160 IFY=ATHENS=S+100
170 IFY=ATHENCURSOR2,11
180 C=INT(RND(1)*3)
195 IFY=AANDC=2THEN240
200 IFA>22THENA=6
205 A=A+1
210 IFINKEY$="7"ANDY>8THENY=Y-2
220 IFINKEY$="8"ANDY<22THENY=Y+2
230 GOTO50
240 CLS:CURSOR13,0:PRINT"<テンゴク>":CURS
OR13,5:PRINT"♥♥ウアー!!♥♥":COLOR15,5
260 CURSOR12,12:PRINT"Dr.シキョ (アツメタ オカネ
) ¥";S
270 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP
```

SC-3000



Dr. もビックリ!!

《写真1》ウップ，こんなとこ影くんに見られたらなにを言われるか……(Dr.D)

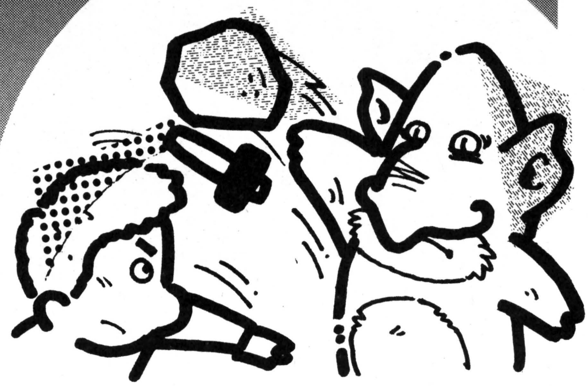
《写真2》も，もーダメだ!!

★僕のパソコンＰ６mk IIは，カートリッジのそう入口にカセットケースを入れて手前に引くとリセット状態になるのです。（茨城県東茨城郡・**斉藤創太13才**）……**【影：私だってそんなドジなことはしない。こわれるゾー!!】**

UIDON

THE BEST PROGRAMMER 25
エントリーコード SC②

ロッカクヤキ



内容

ウイタは，いつもタカヤンやオカブにいじめられています。頭にきたウイタは，ひそかにハンマーを買い，いままでのかりを返しにでかけるのでした。でも，外はウイタの大好物のドンでいっぱい。どうせのことなら，ドンを食べてからにしようと，ウイタはドンを食べ始めました。しかし，ドンの中にもタカヤンたちがしかけたバクダン入りのドンがあるのでご用心！

遊びかた

あなたは，ウイタになってドンをどんどん食べてください。☒に似たドンは，バクダン入りなので要注意!! またタカヤンたちが左にくると，ハンマーが投げられます。ハンマーの飛行中は，ウイタは動けないので気をつけて！別にタカヤンが右にいてもハンマーを投げられるのですが，左方向にしかハンマーは飛ばないので，よけい不利になりますよ。

つけ加えますが，別にタカヤンにハンマーを当てたところで，なんにもなりません。その後色の変化したタカヤンに体当りして，やっと点が増えます。オカブに対しても，これと同じと思ってけっこうです。

画面上の回に似たドンを全部食べつくすと，1面クリアです。また，ラウンドを重ねるごとにドンの色が変化します。その上，タカヤンやオカブは，☒に似たドンのほうを下に落としてくるので，1面1面ちがう展開になります。

ラウンドを重ねるごとに，この動作ははげしくなります。そのほか，左右の画面をワープできるようにしてあります。

操作方法

Aで上，Zで下，◁で左，▷で右にそれぞれウイタを移動し，?でハンマーを投げれます。キー操作のむずかしさも，ゲーム要素の一つとなっているのです！

プログラムのしくみ

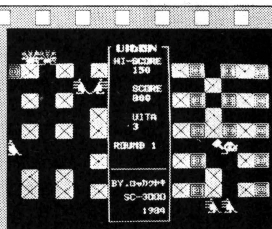
メイン・ルーチンは短く，デモやサウンドやサブ・ルーチンがほとんどです。

プログラムの具体的な入力方法

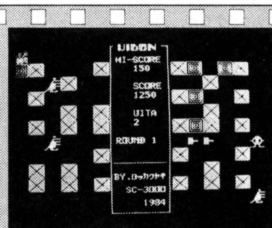
プログラムの長さを見て，思わずギエーとなったと



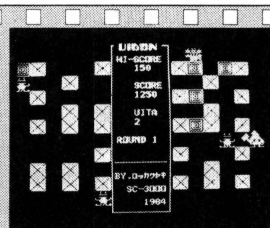
《写真1》登場キャラクタの紹介です



《写真2》トコトコ……，タカヤンやオカブに注意!!



《写真3》ハンマーをエイッ!! オカブにぶつけます



《写真4》命中すると色が変ります。アタック!!

★図書館で予約し苦労して読むベーマガ。初めて買いました。うっうっ，うわーん！（なかなか売ってないんだよ）（東京都足立区・**中野貴久12才**）…【**編**：売れてますね！**影**：売れてますよ!!**編集長**：クックク，私はエライ!!】

思いますが，よく似た行がいっぱいあるので，こうすればよいでしょう。例えば，100行と110行が似ているとすれば，100行を打ちこんで[CR]を押してから，そのままカーソルを100行のはじめにもどして100を110とし，変数などをチョコチョコと変えて[CR]!! ねっねっ，こうすればずいぶん早く打ちおわるでしょ!!

CHECKER FLAG

影：ははーん，[A][Z][<][>]キーを使ったね！ 動かしやすいんだよね，このほうが！

Dr.D：アメリカでは，3年ほど前からこのキー配置が主流になっているんだが，[I][J][K][M]キーのときより，ゲーム・スコアがグーンとアップしてるという。

編：実際にやってみても，このキーのほうがずっと楽ですね。

UIDON のプログラム・リスト

```
10 REM ──── ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ────
20 DATA E2E2E2E2E2E2E2FE,7373737373737
373,C1E1F189898989F9,FCFCFCC4C4C4C4FC,
E1F1F9FDEFE7E3E1
30 DATA FF80BFA0AFA8ABAA,AAABA8AFA0BF8
0FF,FF01FD05F515D555,55D515F505FD01FF
40 DATA 7FBFDFEFF7FBFDFE,FEFDFBF7EFDFB
F7F
50 DATA 0404000F00000F83,877F0F0F0704C
4FD,202000F00000F0C1,E1FEF0F0E0A0A33F
60 DATA 0000000000010103,0307070F0F132
3C3,606000FF8080FFE0,E0FFE0E0E00008F8
70 DATA 060600FF0101FF07,07FF070707001
01F,000000000080800C0,C0E0E0F0F0C8C4C3
80 DATA 2200F310F3090865,F4FF070F0F070
4FC,4400CF08CF109026,AFFFE0FFF4E3203F
90 DATA 000000003070F1F11,F3111F0F07040
4FC,000000C0E0F0F888,CF88F8F0E020203F
100 DATA 0000003070F9F51,33111F0F0704
04FC,000000C0E0F0F888,CF88F8F0E020203F
110 DATA 000000003070F1F11,33519F0F0704
04FC,000000C0E0F0F888,CF88F8F0E020203F
120 DATA 000000003070F1F11,33519F0F0704
04FC,000000C0E0F0F98A,CE8AFAF2FE000000
130 DATA 00000003070F9F51,73515F4F7F00
0000,000000C0E0F0F888,CC8AF9F0E020203F
140 DATA 00003F3F3F3F3F06,060606060000
0000,0000C0C0C0C0C000,0000000000000000
150 DATA 0000000100000001,030702000000
0000,2070F8FCFE7FFEDC,8800000000000000
160 DATA 040E1F3F7FFE7F3B,110000000000
0000,0000008000000080,C0E0400000000000
170 DATA 00000000F8F8F8FF,FFF8F8F80000
0000,00000000000000C0,C000000000000000
180 REM ──── ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ────
190 FOR I=35 TO 39:READ A$:PATTERN C#I
,A$:NEXT I
200 MAG1:FOR I=40 TO 45:READ A$:PATTER
N C#I,A$:NEXT I
210 FOR I=100 TO 151:READ A$:PATTERN S
#I,A$:NEXT I
220 REM ──── ﾃﾞﾓｶﾞﾒﾝ A ────
230 POKE &H9410,1:SCREEN 2,2:COLOR,1:C
LS
240 COLOR9:PRINT "
250 PRINT "
260 PRINT "
270 PRINT "
280 PRINT "
290 PRINT "
300 PRINT "
310 PRINT "
320 CURSOR 50,100:COLOR13:PRINT "GAME
START !! [AorS]"
330 CURSOR 150,150:COLOR3:PRINT "FOR S
C-3000":CURSOR 150,160:PRINT "BY.ﾛｯｶｸﾔ
ｷ":CURSOR 150,170:PRINT "1984"
340 FOR I=0 TO 1000
350 IF INKEY$="A" THEN BEEP:GOTO 560
360 IF INKEY$="S" THEN END
370 NEXT I
380 REM ──── ﾃﾞﾓｶﾞﾒﾝ B ────
390 CLS
400 FOR I=250 TO 30 STEP -10
410 SPRITE 2,(I,20),132,7:SPRITE 2,(I-
5,20),128,7:NEXT I
420 SPRITE 2,(20,20),116,7:CURSOR 60,2
5:COLOR7:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←←← UITA"
430 SPRITE 3,(20,50),136,14:CURSOR 60,
55:COLOR14:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←←← ﾊﾝﾏｰ
"
440 FOR I=0 TO 80 STEP 5
450 SPRITE 0,(20,I),112,13:NEXT I:CURS
OR 60,85:COLOR13:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←
← TAKAYAN ???"
460 FOR I=190 TO 110 STEP -5
470 SPRITE 1,(20,I),100,9:NEXT I:CURSO
R 60,115:COLOR9:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←←
 OKAVU 100 Pts"
480 CURSOR 20,140:COLOR3:PRINT "(":CUR
SOR28,140:PRINT "* ,":CURSOR 48,140:PR
INT "-"
490 CURSOR 20,148:PRINT ")":CURSOR 28,
148:PRINT "+ -":CURSOR 48,148:PRINT ",
"
500 CURSOR 60,145:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←
←← DON 50 Pts"
510 LINE (5,5)-(250,185),13,B:BLINE (1
70,5)-(230,5)
520 CURSOR 180,2:COLOR6:PRINT "#":CURS
OR 188,2:PRINT "$":CURSOR 196,2:PRINT
"%":CURSOR 204,2:PRINT "&":CURSOR 212,
2:PRINT "'"
530 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
540 CLS:GOTO 240
550 REM ──── ｼｮｷｾｯﾃｲ ────
560 Z3=1:G2=0:G4=3:G5=0
570 FOR I=0 TO 19
580 READ X2,X3
590 FOR X1=0 TO X2:SOUND 1,X3,10:NEXT
X1:SOUND 0:NEXT I
600 DATA 10,932,5,831,10,740,5,831,10,
932,5,831,15,740,15,740,15,831,25,932
610 DATA 10,932,5,831,10,740,5,831,10,
932,5,831,15,740,15,932,15,831,15,740
620 Z3=Z3+1
630 G5=G5+1
640 M6=INT(G5/3)+1
650 IF M6>6 THEN M6=4
660 CLS:CURSOR 70,90:COLOR13:PRINT CHR
$(17);"ROUND";G5
670 A1=16:A2=165:A3=0:A4=0:C1=240:C2=5
:C3=0:C4=0:MZ=2000
680 D1=240:D2=37:D3=0:D4=0:E1=240:E2=1
01:E3=0:E4=0
690 F1=240:F2=165:F3=0:F4=0:G1=30:S1=0
:D7=108:E7=108:F7=108
700 FOR I=0 TO 200:NEXT I
710 PRINT CHR$(16)
720 REM ──── ﾒｲﾝ ｽｸﾘｰﾝ ────
730 CLS:COLOR Z3:FOR Z1=21 TO 149 STEP
 32:FOR Z2=0 TO 64 STEP 32
740 CURSOR Z2,Z1:PRINT "(":CURSOR Z2+8
,Z1:PRINT "*":CURSOR Z2,Z1+8:PRINT ")"
:CURSOR Z2+8,Z1+8:PRINT "+"
750 CURSOR Z2+16,Z1:PRINT ",":CURSOR Z
2+24,Z1:PRINT "-":CURSOR Z2+16,Z1+8:PR
INT "-":CURSOR Z2+24,Z1+8:PRINT ","
760 NEXT Z2
770 FOR Z2=160 TO 224 STEP 32
780 CURSOR Z2,Z1:PRINT ",":CURSOR Z2+8
,Z1:PRINT "-":CURSOR Z2,Z1+8:PRINT "-"
:CURSOR Z2+8,Z1+8:PRINT ","
790 CURSOR Z2+16,Z1:PRINT "(":CURSOR Z
2+24,Z1:PRINT "*":CURSOR Z2+16,Z1+8:PR
INT ")":CURSOR Z2+24,Z1+8:PRINT "+"
800 NEXT Z2
810 NEXT Z1
820 LINE (97,2)-(157,190),4,B:BLINE (1
00,2)-(150,2)
830 CURSOR 105,0:COLOR13:PRINT "#":CUR
SOR 113,0:PRINT "$":CURSOR 121,0:PRINT
 "%":CURSOR 129,0:PRINT "&":CURSOR 137
,0:PRINT "'"
```

SC-3000

★影さんは実は○○○○○○なんです。好きな言葉を入れて楽しんでください。(東京都世田谷区・MAPPY－IWAMOTO)……【**影**：6文字だからカッコイイ男だろ。**一同**：ア〰〰〰ホだよ。**影**：そりゃヒドイ！】

```
840 CURSOR 103,15:COLOR5:PRINT "HI-SCO
RE":CURSOR 121,45:COLOR7:PRINT "SCORE"
:CURSOR 121,75:COLOR13:PRINT "UITA":CU
RSOR 103,105:COLOR9:PRINT "ROUND";G5
850 CURSOR 115,25:PRINT G3:CURSOR 115,
55:PRINT G2:CURSOR 115,85:PRINT G4
860 CURSOR 100,130:COLOR3:PRINT "―――
――":CURSOR 100,145:PRINT "BY.ﾛｯｶｸﾔｷ"
:CURSOR 112,160:PRINT "SC-3000":CURSOR
 130,175:PRINT "1984"
870 REM ――――― ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ―――――
880 IF MZ=2200 THEN 2060
890 P$=INKEY$
900 IF P$="/" THEN 2000
910 IF P$="." THEN A3=16:GOTO 950
920 IF P$="," THEN A3=-16:GOTO 950
930 IF P$="A" THEN A4=-16:GOTO 1010
940 IF P$="Z" THEN A4=16:GOTO 1010
950 A1=A1+A3
960 IF A1<0 THEN A1=0
970 IF A1>240 THEN A1=240
980 IF A1=96 THEN A1=160
990 IF A1=144 THEN A1=80
1000 GOTO 1040
1010 A2=A2+A4
1020 IF A2<5 THEN A2=5
1030 IF A2>165 THEN A2=165
1040 IF SC=3000 THEN 1070
1050 SPRITE 4,(A1,A2),128,7:SPRITE 5,(
A1-9,A2),144,14
1060 SC=3000:GOTO 1090
1070 SPRITE 4,(A1,A2),132,7:SPRITE 5,(
A1-5,A2-3),140,14
1080 SC=1000
1090 IF MZ<700 THEN GOTO 1490
1100 IF A1=C1 AND A2=C2 OR A1=D1 AND A
2=D2 OR A1=E1 AND A2=E2 OR A1=F1 AND A
2=F2 THEN GOSUB 1580
1110 M5=INT(RND(1)*12)
1120 IF M5<4 THEN 1220
1130 C3=-16:D3=-16:E3=-16:F3=-16:D7=10
8:E7=108:F7=108
1140 C6=INT(RND(1)*2)
1150 IF C6=0 THEN C3=16
1160 D6=INT(RND(1)*2)
1170 IF D6=0 THEN D3=16:D7=104
1180 E6=INT(RND(1)*2)
1190 IF E6=0 THEN E3=16:E7=104
1200 F6=INT(RND(1)*2)
1210 IF F6=0 THEN F3=16:F7=104
1220 C1=C1+C3
1230 D1=D1+D3
1240 E1=E1+E3
1250 F1=F1+F3
1260 IF C1<0 THEN C1=0
1270 IF C1>240 THEN C1=240
1280 IF C1=96 THEN C1=160
1290 IF C1=144 THEN C1=80
1300 IF D1<0 THEN D1=0
1310 IF D1>240 THEN D1=240
1320 IF D1=96 THEN D1=160
1330 IF D1=144 THEN D1=80
1340 IF E1<0 THEN E1=0
1350 IF E1>240 THEN E1=240
1360 IF E1=96 THEN E1=160
1370 IF E1=144 THEN E1=80
1380 IF F1<0 THEN F1=0
1390 IF F1>240 THEN F1=240
1400 IF F1=96 THEN F1=160
1410 IF F1=144 THEN F1=80
1420 SPRITE 0,(C1,C2),112,13:SPRITE 1,
(D1,D2),D7,9:SPRITE 2,(E1,E2),E7,9:SPR
ITE 3,(F1,F2),F7,9
1430 IF M5<M6 THEN GOSUB 1780
1440 IF A1=C1 AND A2=C2 OR A1=D1 AND A
2=D2 OR A1=E1 AND A2=E2 OR A1=F1 AND A
2=F2 THEN GOSUB 1580
1450 A5=VPEEK(INT(A2/8)*256+INT(A1/8)*
8+A2MOD8)
1460 IF A5=127 THEN GOSUB 1580
1470 IF A5=255 THEN GOSUB 1710
1480 GOTO 880
1490 SOUND 5,3,10:FOR Q=0 TO 20:NEXT Q
:SOUND 0
1500 SPRITE 0,(C1,C2),112,4:SPRITE 1,(
D1,D2),100,2:SPRITE 2,(E1,E2),100,2:SP
RITE 3,(F1,F2),100,2
1510 MZ=MZ-100
1520 IF A1=C1 AND A2=C2 THEN C1=240:G2
=G2+(INT(RND(1)*3)+1)*100:GOSUB 1560
1530 IF A1=D1 AND A2=D2 OR A1=E1 AND A
2=E2 OR A1=F1 AND A2=F2 THEN D1=240:E1
=240:F1=240:G2=G2+100:GOSUB 1560
1540 IF MZ<0 THEN MZ=2000
1550 GOTO 1450
1560 SOUND 4,1,15:FOR Q=0 TO 30:NEXT Q
:SOUND 0:BLINE (115,55)-(151,63),,BF:C
URSOR 115,55:COLOR9:PRINT G2:RETURN
1570 REM ――――― UITA ﾐｽｯﾀ ―――――
1580 SOUND 1,110,10:FOR Q=0 TO 100:NEX
T Q:SOUND 0:FOR Q=15 TO 0 STEP -1:SOUN
D 4,2,Q:NEXT Q:SOUND 0
1590 A1=16:A2=165:A3=0:A4=0
1600 G4=G4-1
1610 BLINE (121,85)-(127,93),,BF:CURSO
R 115,85:COLOR9:PRINT G4
1620 IF G4>0 THEN RETURN
1630 REM ――――― GAME OVER ―――――
1640 FOR Q=0 TO 21:READ Q1,Q2:SOUND 1,
Q1,10:FOR Q3=0 TO Q2:NEXT Q3:SOUND 0:N
EXT Q
1650 DATA 440,40,392,20,349,60,440,40,
392,20,349,60,440,40,392,20,440,40,392
,20,349,100,349,40,392,20,466,60,349,4
0,392,20,466,60,349,40,392,20,494,40,5
23,20,494,60
1660 IF G2>G3 THEN G3=G2
1670 CLS:CURSOR 60,20:COLOR9:PRINT CHR
$(17);"GAME OVER !!"
1680 CURSOR 60,70:COLOR13:PRINT CHR$(1
6);"HI-SCORE ――――――――":CURSOR 200,7
0:PRINT G3
1690 CURSOR 60,120:COLOR7:PRINT "YOUR-
SCORE ――――――――":CURSOR 200,120:PRINT
G2:FOR Q=0 TO 1000:NEXT Q:RESTORE:GOTO
 190
1700 REM ――――― DON ﾀﾍﾞﾀ ―――――
1710 BLINE (A1,A2)-(A1+15,A2+15),,BF:S
OUND 4,1,10:FOR Q=0 TO 20:NEXT Q:SOUND
 0
1720 G1=G1-1
1730 G2=G2+50
1740 BLINE (115,55)-(151,63),,BF:CURSO
R 115,55:COLOR9:PRINT G2
1750 IF G1>0 THEN RETURN
1760 GOTO 620
1770 REM ――――― DON ｵﾄｽ ―――――
1780 C9=VPEEK(INT((C2+16)/8)*256+INT(C
1/8)*8+(C2+16)MOD8)
1790 IF C9<>127 THEN 1820
1800 BLINE (C1,C2+16)-(C1+15,C2+31),,B
F:CURSOR C1,C2+32:COLORZ3:PRINT ",":CU
RSOR C1+8,C2+32:PRINT "-"
1810 CURSOR C1,C2+40:PRINT "-":CURSOR
C1+8,C2+40:PRINT ","
1820 D9=VPEEK(INT((D2+16)/8)*256+INT(D
1/8)*8+(D2+16)MOD8)
1830 IF D9<>127 THEN 1860
1840 BLINE (D1,D2+16)-(D1+15,D2+31),,B
F:CURSOR D1,D2+32:COLORZ3:PRINT ",":CU
RSOR D1+8,D2+32:PRINT "-"
1850 CURSOR D1,D2+40:PRINT "-":CURSOR
D1+8,D2+40:PRINT ","
1860 E9=VPEEK(INT((E2+16)/8)*256+INT(E
1/8)*8+(E2+16)MOD8)
1870 IF E9<>127 THEN 1910
1880 BLINE (E1,E2+16)-(E1+15,E2+31),,B
F:CURSOR E1,E2+32:COLORZ3:PRINT ",":CU
RSOR E1+8,E2+32:PRINT "-"
1890 CURSOR E1,E2+40:PRINT "-":CURSOR
E1+8,E2+40:PRINT ","
1900 REM ――――― DON ﾓﾄﾞｽ ―――――
1910 S1=S1+1
1920 IF S1<16 THEN RETURN
1930 FOR S2=37 TO 165 STEP 32
1940 BLINE (0,92)-(95,S2+15),,BF:BLINE
 (160,S2)-(255,S2+15),,BF
1950 FOR S3=16 TO 80 STEP 32
1960 CURSOR S3,S2-16:COLORZ3:PRINT ","
:CURSOR S3+8,S2-16:PRINT "-":CURSOR S3
,S2-8:PRINT "-":CURSOR S3+8,S2-8:PRINT
 ",":NEXT S3
1970 FOR S3=160 TO 224 STEP 32
1980 CURSOR S3,S2-16:PRINT ",":CURSOR
S3+8,S2-16:PRINT "-":CURSOR S3,S2-8:PR
INT "-":CURSOR S3+8,S2-8:PRINT ",":NEX
T S3:NEXT S2:S1=0:RETURN
1990 REM ――――― ﾊﾝﾏｰ ﾅｹﾞﾀ ―――――
2000 BEEP:MZ=2200
2010 SPRITE 4,(A1,A2),120,7:SPRITE 5,(
A1-5,A2-3),140,14:FOR I=0 TO 5:NEXT I
2020 SPRITE 4,(A1,A2),116,7:SPRITE 5,(
A1-5,A2-3),136,14:FOR I=0 TO 5:NEXT I
2030 SPRITE 4,(A1,A2),124,7:SPRITE 5,(
A1-9,A2),144,14:FOR I=0 TO 5:NEXT I
2040 SPRITE 4,(A1,A2),116,7
2050 B1=A1:FP=-16
2060 FOR I=0 TO 1
2070 IF A2=C2 AND B1=C1 OR A2=D2 AND B
1=D1 OR A2=E2 AND B1=E1 OR A2=F2 AND B
1=F1 THEN MZ=700:GOTO 2180
2080 B1=B1+FP
2090 B3=VPEEK(INT(A2/8)*256+INT(B1/8)*
8+A2MOD8)
2100 IF B3=255 OR B3=127 THEN FP=16
2110 IF B1=0 OR B1=160 THEN FP=16
2120 IF B1=-16 OR B1=144 THEN 2200
2130 SPRITE 5,(B1,A2),148,14
2140 IF A2=C2 AND B1=C1 OR A2=D2 AND B
1=D1 OR A2=E2 AND B1=E1 OR A2=F2 AND B
1=F1 THEN MZ=700:GOTO 2180
2150 IF B1>=A1 THEN 2200
2160 NEXT I
2170 GOTO 1110
2180 SPRITE 4,(A1,A2),116,7:SPRITE 5,(
A1-5,A2-3),136,14
2190 GOTO 1490
2200 SPRITE 4,(A1,A2),116,7:SPRITE 5,(
A1-5,A2-3),136,14:MZ=2000
2210 GOTO 1110
```

★友達に言われて買ったらおもしろかったので毎月ずっと集めたい。資料請求券などもあり，どれを買おうか迷ってたけどこれで大丈夫だ。(茨城県日立市・**石崎　渉10才**)……【**編**：あれが欲しいこれが欲しいって楽しいネ！】

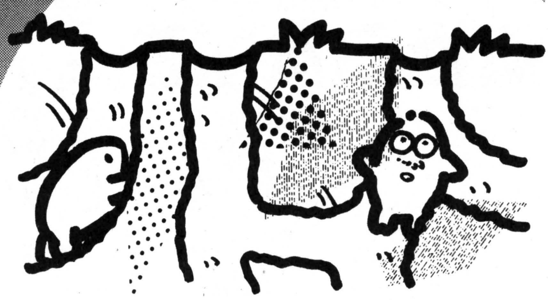
チテイ・モグラ パニック

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード SM①

Ecthem

2115年，地表に住めなくなった我々人類は，地下基地に住むようになった。そこへ，宇宙をさまようモグラ星人が攻めてくる。さあ，君はモグラ星人をたおし，人類を救うことができるか。



ルール★

モグラたたきゲームに近いものです。画面にランダムに発生するモグラ星人の乗り物(モグリアン)に，地底からミサイルを射つだけです。使用するキーは，1～0のキーです。

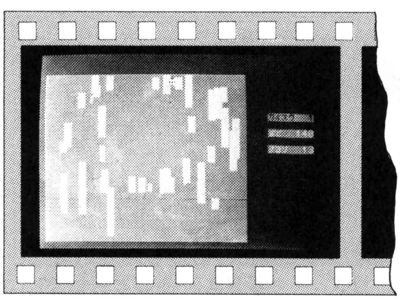
ミサイルは，当たる時以外は発射されないようにセーフティがついています。モグリアンは穴を掘っていきますが，ミサイルは逆にうめてゆきます。モグリアンの掘った穴が，地下基地の防衛ラインをこえないように，ミサイルでうめながら攻撃をしてください。

防衛ラインをうまく守ると，ボーナス300点が与えられますが，あまりに侵入がひどくなると，逆に減点されます。

改良方法★

スピードが早すぎたら，190行の中ほどのPAUSE 3を，4または5ぐらいにしてみてください。

逆に，もっと早くするには，同じく190行目のPAUSE 3を2ぐらいにしてください。



《写真1》実行画面。白い部分がモグラ星人が掘った穴です。

CHECKER FLAG

編：いやー，まいりました。SMCのソフトが少ないんです。みなさん，ガンバッテくださいネ!!

DrD：ふむ，ショート・プログラムだな。ストーリーのアイデアがおもしろいな。

SMC-777

チテイ・モグラ・パニックのプログラム・リスト

```
10 'ﾁﾃｲ ﾓｸﾞﾗ Game for 777 by Ecthem
20 DEF INT A-Z:DIM A%(16),B%(16),C%(16),D%(16)
30 WIPE:CURSOR OFF :CCOLOR 4:M=M+1:Z=60:N=0:RESTORE 90:FOR I=0 TO 39:FOR J=0
TO 2:CPLOT (I,J),135:NEXT J,I
40 FOR I=3 TO 23:FOR J=0 TO 29 STEP 29:CPLOT (J,I),135:NEXT J,I
50 FOR I=0 TO 39:CPLOT (I,24),135:NEXT :GCLEAR 1
60 FOR I=0 TO 23:FOR J=30 TO 39:CPLOT (J,I),135:NEXT J,I
70 LINE (0,149)-(319,149),2:PRINT (32,8) USING "ｶｲｽｳ ##";M
80 FOR I=0 TO 15:READ A%(I):NEXT
90 DATA &hc333,&h333c,&h7c33,&h33c7,&h77c3,&h3c77,&h77c3,&h3c77,&hc7c3,&h3c7c
,&hc7c3,&h3c7c,&h77c3,&h3c77,&hcc33,&h33cc
100 FOR I=0 TO 15:RESTORE 110:READ B%(I):NEXT
110 DATA &h3333
120 FOR I=0 TO 15:READ C%(I):NEXT
130 DATA &h1111,&h1114,&h4411,&h1144,&h7711,&h1177,&h7711,&h1177,&h7711,&h1177
,&h7711,&h1177,&h7711,&h1177,&h4401,&h1044
140 FOR I=0 TO 15:RESTORE 150:READ D%(I):NEXT
150 DATA &H1111
160 X=IRND(216)+8:Y=IRND(130)+19:R=(IRND(4)+1)*8:Z=Z-1
170 PRINT (32,12) USING "ﾉｺﾘ  ##";Z
180 IF Z=0 THEN 300
190 FOR I=0 TO R STEP 8:GPUT (X,Y+I)-(X+7,Y+7+I),A%(0):PAUSE 3:GPUT (X,Y+I)-(X
+7,Y+7+I),B%(0):GOSUB 200:NEXT :GOTO 160
200 DX$=INKEY$:IF DX$="" THEN RETURN
210 ERROR ON :ON ERROR GOTO 200:DX=VAL(DX$):CURSOR OFF :CCOLOR 5:ERROR OFF
220 IF DX=CINT(X/30)+1 THEN 240
230 RETURN
240 FOR I=199 TO Y+16 STEP -8
250 GPUT (X,I-7)-(X+7,I),C%(0)
260 GPUT (X,I-7)-(X+7,I),D%(0)
270 NEXT :PLAY"c24":SC=SC+10
280 PRINT (32,10) USING "sc,####";SC
290 IF Z<=0 ELSE 160
300 PRINT (10,10)"GAME OVER !";(11,12)"TRY AGAIN";(8,20)"ﾎﾞｰﾅｽ ｶｳﾝﾄ ﾁｭｳ"
310 FOR I=8 TO 223:N=N-(GPOINT(I,150)=1):NEXT :DN=FIX(N/50)*300-900
320 SC=SC+DN:GCLEAR :PRINT (8,20)"  HIT ANY KEY!   ":PRINT (32,10) USING "sc,##
##";SC
330 V$=INKEY$:IF V$=" " ELSE 330
340 MC=SC-(500*(M-1)):IF MC<500 THEN CLEAR :GOTO 10
350 GOTO 30
```

★おどろくな。僕はぴゅう太を自分でハード・キーをつくり，データレコーダーとBASIC 1をつけて木でカバーをつけてX1—Aと呼んでいる。（埼玉県東松山市・間部 豊13才）……【影，ヌハハ，ごまかしはきかんゾ!】

SMC-777用

ATTACK！知世GAME

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード　SM②

なうしか



このプログラムは，ベーマガ3月号のＰＣ－6001mkII用「ATTACK！知世」を移植したものです。

STORY

その男と知世は，とても仲の良いカップルだった。しかし，2人の関係を知らなかった知世の母は，知世を全寮制の女子校に転校させて，男との接触を絶とうとした。

男は，表向きは全寮制などと言っているが，裏ではかなり汚いことをしているとの情報を聞きつけた。男は知世を助けるべく，知世のいる全寮制の女子校へと向かった。

HOW TO PLAY

これは，シミュレーション・ゲームです。

キー操作は，最初へいを飛びこえる時はスペース・キーで，押しぐあいで飛びこせるかできないかを決めます。ろうかを進むにも，スペース・キーを押します。

また，はじめに100のパワーがあり，もめごとがあると少しずつ減ってゆき，減りぐあいはゲーム中はわかりません（0になると，GAME　OVER）。

物置にいくと，画面にたし算が出ますので，偶数と思えばカーソル・パドルの右，奇数と思えば左を押してください。もたついたりまちがえたりすると，ミスになり懐中電燈の光がのびます。そのうち，相手はあきらめて出ていきます。

また，ろうかで相手となぐりあうところがあります。画面に大か小かの文字が出ますので，大ならその数字より大きい数字のキーを，小なら小さい数字をたたいて相手をなぐってください。その他は，画面の指示にしたがってください。

注：RUNする前には，必ずLINK"EFFECT" RETURN としておいてください。

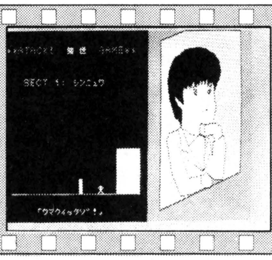
CHECKER FLAG

編：シミュレーションの移植版ですね。

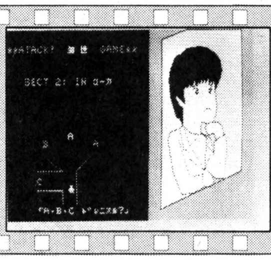
Dr.D：うむ，よくできとるな。しかし，この手のゲームはリストが長くなりがちだから，もっとデータ化して短くするとよい。

編：データ化を多くしても，いいと思うんですけど一。

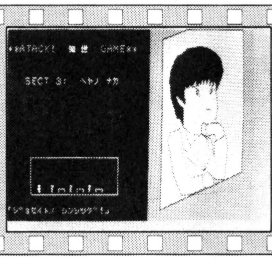
Dr.D：例えば，2710～2780行のデータ化は？



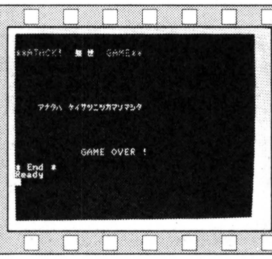
《写真1》スペース・キーでジャンプ!!



《写真2》運命のわかれ道です。どの道を進む？



《写真3》うわー，はずかしい！



《写真4》みごと失敗!! 悪いことしてないのにネ！

★Ｍ５でグラフィックを学び，ＭＺ-700でHU-BASICを学んだ。さあX1を買おう。（大分県南海部郡・そる・ばるう24才）……【Dr.D：計画的だが，はたして役立つかな？影：いつも慎重でケチンボのDr.のお言葉でした。】

ATTACK！知世GAMEのプログラム・リスト

```
  10 '  ** ATTACK! ﾄﾓﾖ GAME -- For SMC-777 -- by Nausicaa **
  20 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40,0,25,1:GCOLOR ,,3
  30 CCOLOR 6,7:T$=" ••• A T T A C K !!  ﾄ ﾓ ﾖ  G A M E ••• ":A=0:W=0
  40 CONSOLE ,A:PRINT (0,24);T$;
  50 FOR L=1 TO 24-A-(LEN(T$)¥40):PRINT (0,24):SOUND"O4L64N10":NEXT
  60 CCOLOR 6:PRINT (5,10)"ｱﾅﾀ ﾊ ﾄﾓﾖ ﾁｬﾝ ｦ ﾀｽｹﾀﾞｽﾒﾆ､"
  70 PRINT (5,12)"ｾﾞﾝﾘｮｳｾｲ ﾉ ｼﾞｮｼｺｳﾍ ﾉﾘｺﾐﾏｽ !!"
  80 CCOLOR 6:PRINT (6,14)"ﾌﾞｼﾞ ﾄﾓﾖﾁｬﾝｦ ｽｸｲﾀﾞｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
  90 CCOLOR 2:PRINT (8,18)"START [ S ] key !!"
 100 EVAL INKEY$:P$=INKEY$(1):IF P$<>"S" THEN 100 ELSE 110
 110 WIPE:CLEAR :FONT RESET 0:GCOLOR ,,9
 120 DEF FONT 127,"407F55957D15EF00":DEF FONT 128,"4A4AFF4A4E407F00"
 130 DEF FONT 129,"3838103858381018":DEF FONT 130,"3838107A9C18AC43"
 140 DEF FONT 131,"7878A872363820C0":DEF FONT 132,"7878A872B070080C"
 150 DEF FONT 133,"38BA5438103844C6":DEF FONT 134,"38BA543892D63800"
 160 DEF FONT 135,"3838301818181018":DEF FONT 136,"000080877FFA7930"
 170 DEF FONT 137,"0000C060D8BCBC18":DEF FONT 138,"1C1C0C1818180818"
 180 DEF FONT 140,"1C1C081818180818":DEF FONT 64,"006CFEFEFE7C3810"
 190 DEF PALETTE 2,0,15,10:DEF PALETTE 9,15,14,7:DEF PALETTE 11,15,11,7:DEF PAL
ETTE 14,15,6,14
 200 F=20:P=1:C=20:W=100:L=30:R=1:Z=28:S=23:M=2:DA=0:NN=48:M$="ﾀﾞｲ":H$(1)="ﾀﾞｲ"
:H$(2)="ｼｮｳ"
 210 '******** ﾄﾓﾖﾁｬﾝ ﾉ ｸﾞﾗﾌｨｯｸｽ ***********
 220 BOXF(184,0)-(320,199),2,BF:LINE(224,25)-(231,19),0
 230 FOR I=1 TO 42:READ X,Y
 240 LINE-(X,Y),0:NEXT
 250 DATA 240,18,247,17,257,18,268,23,274,29,277,41,274,50,268,61
 260 DATA 267,48,264,57,264,50,260,56,260,46,256,55,255,47
 270 DATA 252,55,252,47,248,55,247,53,245,55,243,54,243,47
 280 DATA 240,55,236,57,235,54,233,58,229,57,228,61,229,75,218,65
 290 DATA 218,69,222,75,227,79,227,97,222,89,219,89,211,68
 300 DATA 209,50,211,39,216,29,219,26,224,25
 310 PAINT(224,30),0,0
 320 LINE(268,61)-(270,77),0
 330 FOR I=1 TO 9:READ X,Y
 340 LINE-(X,Y),0:NEXT
 350 DATA 269,86,265,94,258,95,251,94,250,96,250,106,248,107,237
 360 DATA 105,227,98
 370 PAINT(229,96),11,0:FOR I=1 TO 54:READ X,Y
 380 GPLOT(X,Y),0:NEXT
 390 DATA 240,60,245,60,246,60,244,61,245,61,246,61,246,62,246,63
 400 DATA 246,64,243,64,244,64,245,64,244,65,245,65,243,62,243,63
 410 DATA 244,62,244,63,241,59,242,59,243,59,244,59,245,59
 420 DATA 261,59,260,60,261,60,262,60,263,60,264,60,263,61,263
 430 DATA 62,262,61,262,62,262,63,262,64,261,63,261,64,260,61
 440 DATA 260,62,260,63,262,58,263,58,264,59,266,60,242,55
 450 DATA 254,82,255,81,262,81,260,55,261,55,262,56,263,56
 460 DATA 237,58,238,57
 470 LINE(256,80)-(261,80),0:LINE(239,57)-(246,56),0
 480 LINE(227,97)-(236,118),0
 490 FOR I=1 TO 15:READ X,Y
 500 LINE-(X,Y),0:NEXT
 510 DATA 256,145,232,130,235,124,228,122,223,100,211,104
 520 DATA 208,112,216,149,227,171,240,170,257,163,253,158,253,149
 530 DATA 237,152,222,113
 540 LINE(236,118)-(250,105),0:PAINT(236,116),7,0
 550 FOR I=1 TO 14:READ X,Y:LINE-(X,Y),0:NEXT
 560 DATA 257,109,256,145,264,124,259,119,260,113,250,105,262,110
 570 DATA 267,129,267,114,281,107,284,119,281,154,272,154,262,149
 580 LINE(253,150)-(259,145),0:PAINT(238,120),7,0:FOR I=1 TO 4:READ X,Y:LINE-(X
,Y),0:NEXT
 590 DATA 264,149,268,157,264,163,257,163
 600 PAINT(264,151),11,0:LINE(279,107)-(278,99),0:FOR I=1 TO 7:READ X,Y:LINE-(X
,Y),0:NEXT
 610 DATA 272,94,265,94,258,95,255,100,259,107,267,106,270,113
 620 LINE(223,100)-(227,97),0:PAINT(272,95),11,0:PAINT(224,150),15,0:PAINT(232,
120),15,0
 630 PAINT(260,126),15,0:PAINT(262,118),15,0:LINE(248,110)-(243,116),1
 640 FOR I=1 TO 6:READ X,Y:LINE-(X,Y),1:NEXT
 650 DATA 243,120,247,118,248,110,255,112,253,120,248,110,255,134
 660 LINE(248,110)-(252,138),1:PAINT(252,98),14,0:LINE(232,0)-(200,10),0
 670 LINE-(200,187),0:LINE-(304,146),0:LINE-(304,0),0:LINE-(232,0),0
 680 PAINT(267,110),14,0:PAINT(288,3),14,0
 690 '******* ﾅﾝﾄ !! ｺｺﾖﾘ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ **********************
 700 CCOLOR 4:PRINT (0,2) "**ATACK! ":CCOLOR 5:PRINT (10,2) CHR$(127);" ";CHR$(
128):CCOLOR 4:PRINT (15,2) "GAME**"
 710 LINE(8,168)-(144,168),10:CCOLOR 7:PRINT (12,20) CHR$(139)
 720 CCOLOR 7:PRINT (12,19) CHR$(139):BOXF(144,120)-(173,168),15,BF
 730 CCOLOR 1:PRINT (3,6)  "SECT 1: ｼﾝﾆｭｳ"
 740 CCOLOR 3:CPLOT(2,20),129:CCOLOR 4:PRINT (1,13)"PUSH[SPACE]key!"
 750 ST=SHOT(0):IF ST=0THEN 750
 760 IF SHOT(0)=0THEN PRINT (1,13)"                    ":GOTO 780
 770 R=R+INT(RND(1)*2)+1:GOTO 760
 780 IF R/3=INT(R/3)THEN 800
 790 GOSUB 870:GOTO 740
 800 RESTORE 750:FOR I=1 TO 11:CCOLOR 0:CPLOT(P,C),L:CCOLOR 7:PRINT (12,19) CHR
$(139):_GUN(11)
 810 READ P,C,L:CCOLOR 3:CPLOT(P,C),L
 820 NEXT :W=W-2:CCOLOR 6:PRINT (5,23)"｢ｳﾏｸｲｯﾀｿﾞ !｣":CCLEAR 13,1
 830 SOUND"S22O3L4N14N12L8N10L4N12","<3N10>","<3N5>":SOUND"S25L2N10","N3","N6"
 840 CCLEAR 4:BOXF(8,55)-(176,172),0:GOTO 930
 850 DATA 2,20,129,4,20,130,6,20,129,8,20,130,9,19,131,10,18,131
 860 DATA 11,17,131,12,17,132,13,18,132,14,19,132,15,20,133
 870 P=1:C=20:RESTORE 910:FOR I=1 TO 9:CCOLOR 0:CPLOT(P,C),L:_GUN(11)
 880 READ P,C,L:CCOLOR 3:CPLOT(P,C),L:CCOLOR 0:CPLOT (11,20),30
 890 NEXT :_DOWN2(20):FOR K=1 TO 300:NEXT :W=W-5:IF W<0THEN 2340
 900 RETURN
 910 DATA 2,20,129,4,20,130,6,20,129,8,20,130,9,19,131,10,18,131
 920 DATA 11,19,134,11,20,134,11,20,134
 930 CCLEAR 3:CCOLOR 1:PRINT (3,6) "SECT 2: IN ﾛｰｶ":M=2:Q=0
 940 LINE(16,150)-(152,150),10:LINE(16,170)-(152,170),10
 950 CCOLOR 3:CPLOT(M,F),129:CCOLOR 4:PRINT (5,23)"PUSH[SPACE]key"
 960 IF SHOT(0)=0THEN 960
 970 CCOLOR 0:CPLOT(M,F),30:M=M+1:CCOLOR 3:CPLOT(M,F),130:_NOISE(1):CCOLOR 3:CP
LOT(M,F),129:_DOWN2(1)
 980 Q=Q+1:IF Q<>8THEN 960
 990 CCOLOR 4:PRINT (M+2,F)"[][][]":BOXF(16,130)-(160,172),0:CCLEAR F:CCOLOR 12
1000 LINE(60,110)-(80,125),10:LINE-(104,110),10:LINE(116,122)-(91,144),10
1010 LINE-(91,180),10:LINE(52,130)-(73,144),10:LINE-(40,144),10
1020 LINE(40,165)-(73,165),10:LINE-(73,180),10:CCOLOR 3:CPLOT(10,20),30
1030 CCOLOR 4:PRINT (14,14)"A":PRINT (6,14)"B":PRINT (5,19)"C"
1040 CCOLOR 6:PRINT (5,23)"｢A•B•C ﾄﾞﾚﾆｽﾙ?｣":CCOLOR 3:CPLOT(10,20),30
1050 I$=INKEY$(1):IF I$=""THEN 1050
1060 IF I$<>"A"AND I$<>"B"AND I$<>"C"THEN 1050
1070 LOCATE(10,13):PRINT I$:BOXF(24,50)-(152,181),0:CCLEAR 13
1080 J=INT(RND(1)*2)+1:IF I$="A"AND J=1THEN BEEP:GOTO 1150
1090 IF I$="A"AND J=2THEN BEEP:GOTO 2440
1100 IF I$="B"AND J=1THEN BEEP:GOTO 1220
1110 IF I$="B"AND J=2THEN BEEP:GOTO 1150
1120 IF I$="C"AND J=1THEN BEEP:GOTO 2440
1130 IF I$="C"AND J=2THEN BEEP:GOTO 1220
1140 GOTO 1000
1150 CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 3:  ﾍﾔﾉ ﾅｶ"
1160 BOXE(32,130)-(144,170),1
1170 CCOLOR 3:CPLOT(5,20),129:CCOLOR 1:PRINT (7,20) CHR$(138)+CHR$(152)+CHR$(15
3)+CHR$(138)+CHR$(152)+CHR$(153)+CHR$(138)+CHR$(152)+CHR$(153)
1180 CCOLOR 4:PRINT (0,23)"｢ｷｬｰ?｣":PAUSE Z:CCOLOR 2:PRINT (0,23)"｢ｼﾏｯﾀ !｣":PAUS
E Z:CCOLOR 2:PRINT (0,23)"｢ｼﾞｮｾｲﾄﾉ ｼﾝｼﾂﾀﾞ !｣":PAUSE Z
1190 CCOLOR 6:PRINT (0,23)"｢ｼｶｼｱﾅﾀﾊ ﾄﾓﾖﾄﾉｶﾝｹｲｦﾊﾅｼ｣":PAUSE Z:CCLEAR S
1200 CCOLOR 6:PRINT (0,23)"｢ｶﾉｼﾞｮﾉﾍﾔｦ ｵｼｴﾃﾓﾗｯﾀ｣":PAUSE Z:CCLEAR S
1210 BOXF(24,40)-(145,183),0:GOTO 1430
1220 CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 3:  ｷﾝｺｼﾂ"
1230 BOXE(32,130)-(144,180),7
1240 CCOLOR 3:CPLOT (6,19),30:CCOLOR 1:CPLOT(8,19),20:PRINT (10,19) CHR$(152)+C
HR$(149)+CHR$(153)+CHR$(32)+CHR$(152)+CHR$(146)
1250 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"｢ﾅﾝﾀﾞ? ｷﾝｺｶﾞ ｱｹｯﾊﾟﾅｼﾀﾞ｣":PAUSE Z:CCLEAR S
1260 PRINT (4,9)"ｶﾈｦ ﾄﾙ••••[S]":PRINT (4,10)"ﾍﾔｦ ﾃﾞﾙ•••[G]"
1270 CCOLOR 4:PRINT (3,11)"Push key":EVAL INKEY$
1280 U$=INKEY$:IF U$="" THEN 1280
1290 IF U$="A"OR U$="B"OR U$="C"THEN 1280
1300 O=INT(RND(1)*2)+1:IF O=1AND U$="G" THEN 1360
1310 IF O=2AND U$="G"THEN 1390
1320 IF O=1AND U$="S"THEN 1410
1330 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"｢ｿｺﾆ ｲﾙﾉﾜ ﾀﾞﾚﾀﾞ｣":PAUSE Z:CCLEAR S:CCOLOR 4:CPLOT (7
,17),30
1340 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"｢ｱﾉｰｿﾉ..｣":PAUSE Z:CCOLOR 5:PRINT (0,23)"｢ｳﾙｻｲ ｹｲｻﾂｦ
ﾖﾍﾞｰ｣":PAUSE Z:CCLEAR S
1350 BOXF(0,0)-(320,200),0:CCLEAR 4:GOTO 2370
1360 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"｢ｸｾﾓﾉｰ?｣":PAUSE Z:CCOLOR 2:PRINT (0,23)"｢ｼﾏｯﾀ !｣":PA
USE Z:CCLEAR S
1370 CCOLOR 1:PRINT (4,17)"___":CCOLOR 4:CPLOT (9,17),30:CCOLOR 1:PRINT (11,17)
"__":CCOLOR 4:CPLOT(14,17),30:CCOLOR 1:PRINT (16,17)"__":CCOLOR 5:PRINT (0,23)"｢
ﾄﾞｰ ｼﾀ?｣":PAUSE Z:CCLEAR S
1380 PRINT (0,23)"｢ｱﾔｼｲ ｵﾄｺｶﾞ｣":PAUSE Z:CCLEAR S:GOTO 1340
1390 CCOLOR  2:PRINT (0,23)"｢ﾄﾞﾛﾎﾞｰｼﾆｷﾀﾝｼﾞｬﾅｲﾝﾀﾞ｣":PAUSE Z:CCLEAR S:BOXF(24,40)
-(152,185),0
1400 PRINT (0,23)"｢ｻﾋﾞｼｲﾅｰ ﾝ? ﾄﾓﾖﾁｬﾝﾉｺｴ!｣":PAUSE Z:CCLEAR S:GOTO 1430
1410 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"｢ﾅﾙﾎﾄﾞ ﾎﾄﾝﾄﾞｶﾞ｣":PAUSE Z:PRINT (0,23)"｢ｾｲﾄｶﾗﾉ ﾎﾞｯｼｭｳ
ﾌﾞﾂﾀﾞ｣":PAUSE Z:CCLEAR S
1420 PRINT (0,23)"｢ﾄﾞｰﾘﾃﾞ ﾌﾞﾖｰｼﾞﾝﾅ ﾜｹﾀﾞ｣":PAUSE Z:PRINT (0,23)"｢ﾀﾍﾞﾓﾉﾉｵｶｹﾞﾃﾞｹﾞﾝ
ｷｶﾞﾃﾞﾀ｣":PAUSE Z:CCLEAR S:W=W+50:BOXF(24,40)-(152,185),0:GOTO 1400
1430 CCLEAR 5:CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 4: ｻｲｶｲ !!"
1440 LINE(32,150)-(144,150),10:LINE(32,170)-(144,170),10
1450 CCOLOR 2:PRINT (5,23)"｢ｺｯﾁﾀﾞ｣":PAUSE Z:E=3:FOR I=1 TO 14:CCOLOR 0:CPLOT(E,
20),30:E=E+1:_GUN(2):CCOLOR 3:CPLOT(E,20),129:CPLOT (E,20),130:NEXT :CCLEAR 16
```

影 ♡ 編

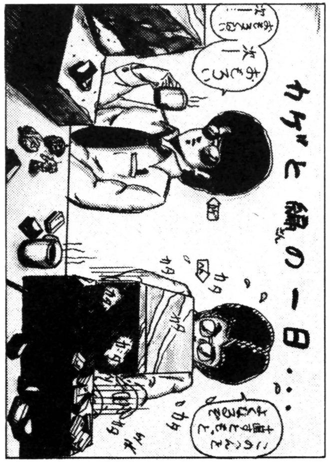


by 喜多くん

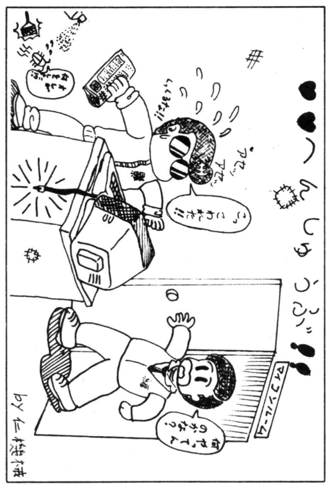
★ベーマガデラックスⅥを早く出してください。（東京都千代田区・猫同志社14才）……【編：ホイ来た！実はただ今編集中で，7月ごろに発売の予定です。影：しばし待たれい。編：時代劇でも見たの？影：くるしゅうない。】

```
1460 SOUND"L4N13":FOR L=1 TO 300:NEXT
1470 BOXF(24,120)-(144,170),0:BOXE(32,130)-(144,170),1
1480 CCOLOR 2: PRINT (6,23)CHR$(127)+CHR$(32)+CHR$(128);" チャン":CCOLOR 4:PRINT (14,23)CHR$(233):PAUSE Z:CCLEAR S
1490 PRINT (5,23)" Darling !!":PAUSE Z:CCLEAR S
1500 CCOLOR 3:CPLOT(5,20),129:CCOLOR 6:CPLOT(12,20),138:CCOLOR 7:PRINT (13,20)CHR$(152)+CHR$(153):PAUSE 5:CCLEAR 16
1510 CCOLOR 3:CPLOT(6,20),129:CCOLOR 6:CPLOT(11,20),138:CCOLOR 7:PRINT (13,20)CHR$(152)+CHR$(153):PAUSE 5:CCLEAR 16
1520 CCOLOR 3:CPLOT(7,20),129:CCOLOR 6:CPLOT(10,20),138:CCOLOR 7:PRINT (13,20)CHR$(152)+CHR$(153):PAUSE 5:CCLEAR 16
1530 CCOLOR 3:CPLOT(8,20),129:CCOLOR 6:CPLOT(9,20),138:CCOLOR 7:PRINT (13,20)CHR$(152)+CHR$(153):PAUSE 8:CCLEAR 16
1540 CCOLOR 4:CPLOT(8,20),233:CCOLOR 7:PRINT (13,20)CHR$(152);CHR$(153)
1550 CCOLOR 2:PRINT (5,23)"「アイタカッタ」":PAUSE Z:CCOLOR 4:PRINT (5,23)"「ワタシモヨ !」":PAUSE Z
1560 CCOLOR 2:PRINT (5,23)"「サァ モウナクナヨ」":PAUSE Z:PRINT (0,23)"「ダッシュツスルンダ コンナトコ」":PAUSE Z:CCLEAR S:CCOLOR 4
1570 PRINT (5,23)"「 ウ ン ! 」":PAUSE Z:CCLEAR S:BOXF(24,40)-(150,180),0
1580 CCLEAR 16:CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 5:ローカ•フタタビ""
1590 LINE(32,130)-(144,130),10:LINE(32,170)-(144,170),10
1600 SOUND"L404N13":CCOLOR 6:CPLOT(6,20),135:CCOLOR 3:CPLOT(7,20),129:PRINT (8,20)"<"
1610 CCOLOR 4:PRINT (5,23)"「キャー!」":PAUSE Z
1620 CCOLOR 7:PRINT (9,20)",":CCOLOR 4:PRINT (5,23)"「ネズミ !」":PAUSE Z:CCLEAR S:CCOLOR 5
1630 PRINT (5,23)"「コラ-」":PAUSE Z:CCOLOR 2:PRINT (5,23)"「シマッタ ミツカッタゾ」":PAUSE Z:CCLEAR S
1640 BOXF (24,40)-(150,170),0:CCLEAR 6
1650 CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 6: ファイト":DM=0
1660 LINE(32,170)-(144,170),10:CCOLOR 2:PRINT (5,23)"「シカタナイ ヤルカ !」":PAUSE Z:CCLEAR S
1670 CCOLOR 6:CPLOT (7,20),135:CCOLOR 3:CPLOT (9,20),129:CCOLOR 4:CPLOT (12,20),31
1680 PRINT (5,12)"【マーク】【スウジ】":EVAL INKEY$
1690 BK=INT(RND(1)*6)+1:MT=INT(RND(1)*2)+1:PRINT (13,13) BK
1700 PRINT (6,13)H$(MT):FOR L=1 TO 200:NEXT
1710 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 1740
1720 IN=VAL(IN$):IF MT=1 AND IN>BK THEN 1760
1730 IF MT=2 AND IN<BK THEN 1760
1740 SOUND"L801N13":CCOLOR 4:PRINT (10,20)"•-":W=W-3:IF W<0 THEN 2340
1750 CCOLOR 0:PRINT (7,13)H$(MT):PRINT (13,13)BK:PRINT (10,16)"•-":GOTO 1690
1760 SOUND"L803N12":CCOLOR 3:PRINT (10,20)"-'":W=W-1:IF W<0 THEN 2340
1770 DM=DM+5:IF DM>=30 THEN 1800
1780 CCOLOR 0:PRINT (7,13)TH$(MT):PRINT (13,13)BK
1790 PRINT (10,20)"-'":CCOLOR 3:GOTO 1690
1800 BOXF(80,160)-(104,169),0
1810 CCOLOR 4:PRINT (12,20)">-。":CCOLOR 2:PRINT (5,23)"「ヤッタ カッタゾ」":PAUSE Z:CCLEAR S
1820 PRINT (10,20)"      ":BOXF(24,30)-(175,180),0:CCOLOR 7:CPLOT(10,20),136:CPLOT(11,20),137:CCLEAR 12,2
1830 CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 7: エスケープ"
1840 LINE(32,170)-(144,170),10
1850 CCOLOR 2:PRINT (5,23)"「ハイクダ ノッチニゲヨウ」":PAUSE Z:CCLEAR S:PRINT (10,20)"  ":B=144
1860 FOR I=1 TO 20:LINE(B,170)-(B-5,170),0:B=B-20
1870 CCOLOR 7:PRINT (7,20)CHR$(136)+CHR$(137):CCOLOR 0:CPLOT(9,20),32
1880 _CAR(1):CCOLOR 4:PRINT (7,20)CHR$(136)+CHR$(137)
1890 CCOLOR 7:PRINT (7,20)CHR$(136)+CHR$(137):NEXT I
1900 SOUND"L8N13":FOR L=1 TO 300:NEXT
1910 BOXF(24,32)-(145,180),0:CCLEAR 6
1920 CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 8:ミナトテ""
1930 SOUND"O1L8N1P16L8.N1"
1940 BOXF(72,152)-(160,180),15:BOXF(8,175)-(71,180),1
1950 CCOLOR 6:CPLOT(10,18),135:CCOLOR 3:CPLOT(11,18),140:CCOLOR 7:PRINT (13,18)CHR$(136)+CHR$(137)
1960 CCOLOR 4:PRINT (0,23)"「ヤットフタリキリニナレタワネ 」":PRINT (15,23)CHR$(233):PAUSE Z:CCLEAR S:CCOLOR 5
1970 PRINT (0,23)"「ヨーヨー ミセツケテクレルジャン」":PAUSE Z:CCLEAR S:CCOLOR 3:CPLOT (11,18),129:CCOLOR 4:CPLOT (17,18),30:CPLOT(18,18),30:CPLOT(19,18),30
1980 PRINT (4,9)"サァ ドースル?":PRINT (4,10)"パワーガ マダ 30イジョウアリ、"
1990 PRINT (4,11)"カツジシンガ アレバ【F】":PRINT (4,12)"ノコッテイナイトオモエバ【E】"
2000 IK$=INKEY$:IF IK$="" THEN 2000
2010 IF IK$<>"F"AND IK$<>"E" THEN 2000
2020 IF W>=30AND IK$="F"THEN 2150
2030 IF W<30 AND IK$="E" THEN 2290
2040 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"「コシャクナーヤッチマエ」":PAUSE Z:CCLEAR S
2050 FOR L=1 TO 20:PRINT (0,0)" ":NEXT
2060 BOXF(72,140)-(160,148),0:PRINT (11,18)"    "
2070 CCOLOR 3:PRINT (10,18)CHR$(134):CCOLOR 4:CPLOT (14,18),30:CCOLOR 6:CPLOT (15,18),135:CCOLOR 4:CPLOT(16,18),30:CPLOT(17,18),30:CCOLOR 7:PRINT (18,18)CHR$(136)+CHR$(137)
```

```
2080 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"「カノジョハ モラッテイクゼ」":PAUSE Z:CCLEAR S
2090 PRINT (0,23)"「ヒッヒッヒッヒッ !!」":PAUSE Z:CCLEAR 23
2100 CCOLOR 4:PRINT (0,23)"「 キャァァァァ 」":PAUSE Z:CCLEAR S
2110 SOUND"S2801L4N3L8.N3L8N3L4N3N6N5N3L32N2L2N3"
2120 BOXF(0,0)-(320,200),0:CCLEAR 0:CCOLOR 6:PRINT (5,10)"コノアト トモヨガ ドウナッタカハ....":PAUSE Z
2130 PRINT (5,11)"イワナイホウガ ヨイデショウ..."
2140 FOR K=1 TO 100:FOR L=1 TO 9:CCOLOR L:PRINT (10,15)" GAME OVER !":NEXT L,K:END
2150 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"「オマエラ オレヲ ナメンナヨ」":PAUSE Z:CCLEAR S
2160 BOXF(72,140)-(160,148),0
2170 CCOLOR 6:CPLOT(10,18),135:CCOLOR 3:CPLOT(11,18),129:CCOLOR 7:PRINT (13,18)CHR$(136)+CHR$(137):CCOLOR 4:PRINT (17,18)CHR$(134)+CHR$(134)+CHR$(134)
2190 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"「 ユ ユルシテー 」":PAUSE Z:CCLEAR S:PRINT (17,18)"   "
2190 PRINT (0,23)"「アナタッテ ツヨイノネ !」":PAUSE Z:CCLEAR S
2200 CCOLOR 3:CPLOT (11,18),140
2210 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"「イヤー ハハハ!」":PAUSE Z
2220 PRINT (0,23)"「オレイニ kissシテクレルカイ?」":PAUSE Z:CCLEAR S
2230 CCOLOR 4:CPLOT (11,17),233
2240 CCOLOR 7:PRINT (5,23)"「 CHU  」":CCOLOR 4:PRINT (11,23)CHR$(233):PAUSE Z:CCLEAR S:CCOLOR 0:PRINT (11,17)" "
2250 BOXF(8,55)-(176,182),0:CCLEAR 4:CCOLOR 6:PRINT (3,6)"コノアト セイイヲツクシタセットクデ""
2260 PRINT (3,7)"アナタハ トモヨチャントノコウサイヲ"
2270 PRINT (3,8)"ミトメテ モライマシタ":PAUSE 40:IF W>=60 THEN 2700
2280 _PANIC:FOR K=1 TO 100:FOR L=1 TO 9:CCOLOR L:PRINT (8,16)"オ ワ リ !":NEXT L,K:END
2290 GCLEAR 0:CCLEAR  3:CCOLOR 6:PRINT (4,5)"ブジニ ニゲルコトニセイコウ":PAUSE S
2300 PRINT (4,6)"シカシ タイリョクヲツカイハタシタアナタハ":PAUSE S
2310 PRINT (4,8)"シバラク ニューイン !!":PAUSE S
2320 PRINT (4,9)"デモイイジャナイ!ツギアイハ..イワズトシレテイマスネ":PAUSE S
2330 _PANIC(100):FOR K=1 TO 100:FOR L=1 TO 9:CCOLOR L:PRINT (10,15)" The•E N D":NEXT L,K:END
2340 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"「チカラツキテシマッタ !」":PAUSE Z:CCLEAR S
2350 BOXF(0,0)-(320,200),0:CCLEAR 3
2360 CCOLOR 6:PRINT (4,9)"アナタハ ケイサツニツカマリマシタ":GOTO 2140
2370 CCOLOR 3:CPLOT (11,7),16
2380 PRINT (10,8)CHR$(152)+CHR$(143)+CHR$(153)
2390 PRINT (10,9)CHR$(155)+CHR$(150)+CHR$(154)
2400 PRINT (10,10)"<<"
2410 BOXE(48,30)-(120,110),1
2420 FOR I=1 TO 11:NN=NN+6:BOXE(NN,30)-(NN,110),1:NEXT
2430 CCOLOR 6:PRINT (5,23)"アナタハ ケイサツニツカマリマシタ":GOTO 2140
2440 CCOLOR 1:PRINT (3,6)"SECT 3: IN モノオキ "
2450 BOXE(31,120)-(152,170),1
2460 BOXF(104,140)-(124,169),7:BOXF(92,155)-(100,169),15
2470 BOXE(116,160)-(124,169),1:BOXE(64,160)-(88,164),15
2480 CCOLOR 3:CPLOT(16,20),30:CCOLOR 2:PRINT (0,23)"「モノオキカ! ダレカクル!!」":PAUSE Z:CCLEAR S
2490 SOUND"O4L4N3":CCOLOR 4:PP=6:CC=10
2500 CPLOT (4,20),129:CCOLOR 6:PRINT (5,20)"~<":PRINT (6,9)"スウジキ"
2510 H1=INT(RND(1)*9)+1:H2=INT(RND(1)*9)+1:CCOLOR 1
2520 PRINT (6,10)H1;"+";H2:H3=H1+H2:FOR JJ=1 TO 350:NEXT
2530 FOR L=1 TO 2:ST=PADDLE(0)
2540 IF ST<>0THEN 2560:NEXT
2550 GOTO 2570
2560 IF H3/2=INT(H3/2)AND ST=3 THEN CC=CC-1:IF CC<=0 THEN 2670
2570 IF H3/2<>INT(H3/2)AND ST<>7 THEN SOUND"L4N10":GOTO 2600
2580 IF H3/2<>INT(H3/2)THEN CC=CC-1:IF CC<=0 THEN 2670
2590 CCOLOR 0:PRINT (5,10)H1;"+";H2:H3=H1+H2:GOTO 2510
2600 CCOLOR 6:PP=PP+1:PRINT (PP,20)"<"
2610 IF PP=9 THEN PRINT (0,23)"「4ッ クセモノ~」":GOTO 2630
2620 GOTO 2590
2630 CCOLOR 2:PRINT (0,23)"「ワッ メッカッタァ」":PAUSE Z
2640 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"「ヤカマシイ デチケー」":PAUSE Z:CCLEAR S
2650 BOXF(24,30)-(160,175),0:W=W-10:CCLEAR 4:IF W<=0 THEN 2340
2660 CCOLOR 6:PRINT (0,23)"アナタハ ソトニダサレマシタ":PAUSE Z:CCLEAR S:GOTO 690
2670 CCOLOR 5:PRINT (0,23)"「イジョウ ナシカ !?」 ":PAUSE Z:CCLEAR 4
2680 SOUND "L403N3N1":CCOLOR 2:PRINT (0,23)"「フー タスカッタゼ  !!」":PAUSE Z:CCLEAR S
2690 BOXF(24,30)-(160,180),0:GOTO 1400
2700 CCLEAR 6:CCOLOR 6:PRINT (0,23)" ニチヨウハ トモヨチャント デートダ!":CCOLOR 4
2710 PRINT (2,7) "      @@@   @@@"
2720 PRINT (2,8) "     @@@@@ @@@@@  "
2730 PRINT (2,9) "     @@@@@@@@@@@  "
2740 PRINT (2,10) "      @@@@@@@@@   "
2750 PRINT (2,11) "       @@@@@@@    "
2760 PRINT (2,12) "        @@@@@     "
2770 PRINT (2,13) "         @@@      "
2780 PRINT (2,14) "          @ ";"POWER=";W
2790 GOTO 2280
```



by M K



by 仁機械

★OFに何か出そうとしたが，思いつかず，ハガキで五目並べをして遊んでしまった。（東京都江東区・**片桐寿夫 15才**）……【**影**：キャラクタを作って送ってきた読者もいたな。遊べよい子よ！**編**：遊びの心はベーマガの心。】

3D-BOMBER X

高橋　一昭



ストーリー

ある日，宇宙空間を飛行中のＵＦＯが敵の攻撃にあい，見知らぬ星に不時着した。マザー・シップからの連絡によると，そこには恐ろしいＡＬＩＥＮが住み，地下には原子エネルギーと反応し，大爆発を起こすという，アルファニウム(？)が埋まっていることがわかった。

ＵＦＯは，出力が上がらないため，高く飛行することができない。そこであなたは，迫りくるＡＬＩＥＮをよけつつ，爆発物センサを使って，地表をつき進むことになった。

CHECKER FLAG

Dr.D：ＶＩＣといえば，6502を使っているから，「マシン語寺子屋」のＡＰＰＬＥ用のプログラムを手直しすれば，動くはずだぞ。

編：どうやるんですか？

Dr.D：Ｖ－ＲＡＭの場所を調べて画面データ部に入れ，画面の幅と高さを変えればいいんだ。それと，アトリビュート・エリアにも気をつけること！

ゲームの説明

このゲームは，一応３次元(エッ！)です。

ＡＬＩＥＮは，確実にＵＦＯに向かってきます（斜めにも動くので注意)。爆発物センサは，通常は低い音が出ていますが，アルファニウムに近づくと音が高くなります。上下左右のいずれかにあるので（ないこともある？)，うまくよけて通ってください。

アルファニウムの上を通ったり，ＡＬＩＥＮにコクピットをやられたりすると，大爆発してGAME　OVERです。また，画面の左端までＵＦＯをもってゆくと，１面クリアでボーナスがもらえます。

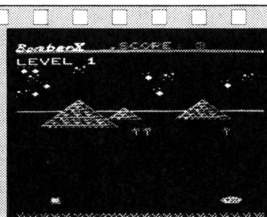
あそびかた

キー操作は，Ⓡ，Ⓥ，Ⓓ，Ⓖ，で上下左右に移動します。

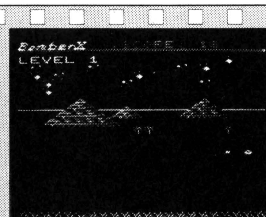
★



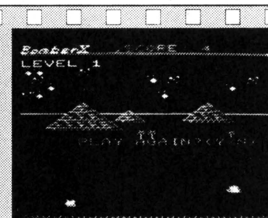
《写真１》キー操作およびキャラクタの説明



《写真２》ゲーム・スタート！



《写真３》進むにつれてＵＦＯが小さくなります



《写真４》ゲーム・オーバー

★編さん，影さん，編集長，Dr.D！耳かして！ギュッ!!いたい？(岩手県盛岡市・**進藤雅樹13才**)……【**編**：イタイ！**編集長**：イタイ！**Dr.D**：イタイ！**影**：アイタタ!!よくもやったな，このやろこのやろ!!**編**：ハガキなぐってる！】

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 DIMA$(20,7):S=0:VR=7680:CR=38400:P$="MONMOOONMOOOOON":M=1
20 Y$="" :R=36876:POKER-7,255:AX=0:AY=7:UX=20:UY=7:POKER+2,15
30 FORW=0TO7:FORV=0TO20:A$(V,W)=CHR$(48):NEXT:NEXT
40 FORW=1TOM*4+7:X=INT(RND(1)*19)+1:Y=INT(RND(1)*8):A$(X,Y)=CHR$(50):IFY=0THEN55
50 A$(X,Y-1)=CHR$(49)
55 A$(X-1,Y)=CHR$(49)
60 A$(X+1,Y)=CHR$(49)
65 IFY<>7THENA$(X,Y+1)=CHR$(49)
70 NEXT
80 PRINT"XYZ[¥]  .SCORE ":FORI=0TO21:POKEVR+22*22+I,23:POKECR+22*22+I,5:NEXT
85 FORI=0TO21:PRINTLEFT$(Y$,2)SPC(I)"";:PRINTLEFT$(Y$,9)SPC(I)"";:NEXT
90 PRINTLEFT$(Y$,8)SPC(5)""P$LEFT$(Y$,8)SPC(16)LEFT$(P$,18)LEFT$(Y$,9)SPC(9)LEFT$(P$,8)
95 FORI=1TO7:FORF=21TO22:X=RND(1)*22:Y=RND(1)*4+2:G=22*Y+X:POKEVR+G,F:POKECR+G,3:NEXTF,I
98 PRINTLEFT$(Y$,12)SPC(10)"PP"SPC(6)"P"
100 Y=0:X=0:X1=0:Y1=0
110 PRINTLEFT$(Y$,3)"LEVEL";M
120 FORL=1TO20:FORT=220-LTO160-LSTEP-4:POKER,T:NEXT:FORT=160-LTO220-LSTEP4:POKER,T
130 NEXT:NEXT:POKER,0
200 FORZ=1TO2:PRINT""SPC(15);S:K=PEEK(197)
210 IFK=10THENY=-1:GOTO260
220 IFK=27THENY=1:GOTO270
230 IFK=19THENX=1:GOTO280
240 IFK=18THENX=-1:GOTO290
250 FORT=0TO50:NEXT:GOTO290
260 IFUY=0THENY=0
265 GOTO290
270 IFUY=7THENY=0
275 GOTO290
280 IFUX=20THENX=0
290 GOSUB500:GOSUB1000:FORT=0TO100:NEXT:NEXTZ
300 Y1=SGN(UY-AY):X1=SGN(UX-AX):GOSUB500:S=S+1:  GOTO200
500 FORQ=0TO1:POKEVR+22*(UY+13)+UX+Q,32:NEXTQ
510 POKEVR+22*(AY+13)+AX,32
520 UY=UY+Y:UX=UX+X:FORQ=0TO1:C=22*(UY+13)+UX:POKECR+C+Q,7:POKEVR+C+Q,INT(UY/2)*2+Q:NEXT
530 AY=AY+Y1:AX=AX+X1:C=22*(AY+13)+AX:POKECR+C,4:POKEVR+C,INT(AY/2)+8
550 IFUX=0THEN1500
560 POKER,0:X=0:Y=0:X1=0:Y1=0:RETURN
1000 IFA$(UX,UY)=CHR$(50)THEN2000
1010 N=130:IFA$(UX,UY)=CHR$(49)THENN=250
1020 IFUY=AYTHENIFUX=AXTHEN2000
1030 POKER,N:RETURN
1500 M$="239000230231234000223000231234236238239000":FORI=0TO13
1510 POKER+2,15:POKER,VAL(MID$(M$,I*3+1,3)):GOSUB3000:NEXT
1530 FORT=0TO500:NEXT:PRINTY$SPC(5)"BONSE'";M*500;"POINT":POKER,250:GOSUB3000:POKER,0
1540 FORT=0TO3000:NEXT:S=S+M*500:M=M+1:GOTO20
2000 POKER+2,15:POKER+1,200
2010 C=22*(UY+13)+UX:FORQ=0TO1:POKECR+C+Q,4:POKECR+C+Q-22,4:NEXT
2015 FORT=1TO40:POKER,128:POKER-12,4
2020 FORQ=0TO1:POKEVR+C+Q,19+Q:POKEVR+C+Q-22,17+Q:NEXT:POKER,0:POKER-12,6
2030 FORQ=0TO1:POKEVR+C+Q,17+Q:POKEVR+C+Q-22,32:NEXT:NEXT:FORT=0TO700:NEXT:POKER-12,5
2100 POKER+1,0:POKER,200:GOSUB3000:POKER,0:PRINTY$SPC(5)"YOU ARE OUT!!"
2120 FORT=1TO3000:NEXT:PRINTY$SPC(5)"PLAY AGAIN?(Y/N)"
2130 K=PEEK(197):IFK<>11THEN2130
2140 RUN
3000 FORT=1TO150:NEXT:RETURN
```

プログラムについて

メモリが，ギリギリになっています。改造その他をする人は，3K－RAMパックをつけてください。

おわりに

このプログラムは，もっといろいろなものがついていたのですが，本体だけに収めるため，結局これになりました。それでも，けっこう楽しめると思います。

リスト2をロードするときにSNエラーが出ますが，気にしないでください。

★

★

《リスト1》キャラクタ定義のリスト

```
100 REM GOSUBACTER
5000 FORA=7168TO 7431:READB:POKEA,B:NEXT:POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28
5010 DATA0,48,72,252,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,63,82,63,31,0,0,0,0,128,64,128
5020 DATA0,0,0,1,14,21,34,31,15,0,0,128,112,168,20,248,240,0,0,3,30,107,145,127
5030 DATA42,31,0,192,120,214,37,254,84,248,0,0,20,28,28,34,0,0,0,34,20,28,28,21
5040 DATA34,0,0,68,42,124,84,124,41,86,0,68,42,124,84,254,40,86,0,0,0,0,24,44
5050 DATA74,255,1,2,7,12,20,63,81,145,128,64,160,16,216,68,2,181,234,136,252,50
5060 DATA34,255,136,153,18,92,50,74,40,8,8,8,1,5,11,7,11,38,27,7,0,64,160,192,208
5070 DATA224,208,232,87,15,37,30,15,87,63,159,244,192,248,244,233,102,248,177,0
5080 DATA3,97,96,8,0,0,130,4,64,0,4,14,31,14,4,0,8,137,82,84,109,170,119,60,18
5090 DATA34,60,40,68,68,249,0,0,0,0,115,146,148,228,0,1,1,227,82,82,162,167,128
5100 DATA0,0,195,36,39,68,207,0,0,0,138,77,153,16,145,119,34,36,24,16,40,72,222
5110 DATA0,127,8,142,255,14,0,0,0,254,16,113,255,112,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5120 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
6000 REM DEMO
6010 POKE36879,8:POKE36869,255:PRINT""
6020 L$=""
6030 PRINT""L$:PRINT"  XYZ[¥]       NO.3  ":PRINT""L$
6040 PRINT"A  BC  DE  FG":PRINT""L$:PRINT"UFO'S"
6050 PRINT"ALIEN'S":PRINT""L$
6060 PRINT"H    I    J    K"
6070 PRINT""L$:PRINT""SPC(15)"KEY!"
6080 PRINTSPC(15)"RDI + IG"
6090 PRINTSPC(15)"IVI"
6100 PRINT"     HIT RETURN KEY"
6110 PRINT"PLG. BYK.TAKAHASHI"
7000 REM N&L
7010 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN7010
7020 POKE36869,240:PRINT"":FORI=631TO639:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
10000 '===============
10010 '=    1983  5  =
10020 '= PROGURAM BY=
10030 '=   TAKAHASHI =
10040 '= & VIC-1001 =
10050 '===============
```


★こら！編さんをいじめるな!!編さんはバグをなくすために，日夜努力を……してるの!?（愛媛県今治市・**森昌也13才**）……【**編**：♪今日も朝からキーパチパチ，夜は夜とて記事サラサー♪**影**：あいやー，あわれやのー。】

DOKURO HOUSE

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード X1①
間瀬　良紀



ゲーム・ストーリー

あなたは，ある屋敷に迷いこんでしまいました。そこには，なんとドクロが住んでいたのです。あたりを見ても武器はなく，あるのはドアだけ。そこであなたは，ドクロをドアではさむことを考えました。ドクロを全部やっつけ，屋敷からぬけ出すことができるか？

あそびかた

キー操作は，[8][2][4][6]で上下左右に動かしてください。[5]でドアの開閉です。ドアは，ノブのついている側しか開閉できません。3回ドクロに捕まると，ゲーム・オーバーです。ドクロを全部倒すと，面クリアで，クリアするごとにドクロが1匹増え，最高は5匹までです。

プログラムについて

PCG設定は，DATA文で処理しています。

プログラム中の「↑↓←→」は，POKE&H01A2，&HB7とやって，[ESC]＋[⇧][⇩][⇦][⇨]で入力してください。

参　考

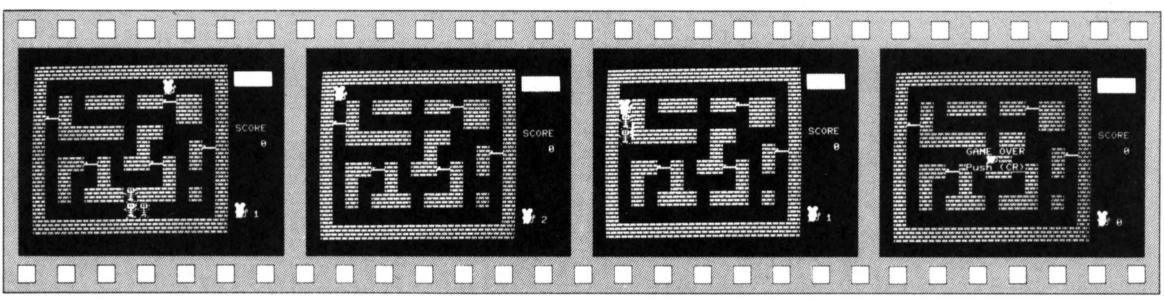
ベーマガ 84年2月号
「移植テクニック・マスター大作戦その⑦」

CHECKER FLAG

Dr.D：ドクロ・ハウス？　なるほど，ミステリー・ゲームだな。どれ，カチャカチャ！　ふむ，ドアをドクロにぶつけてやっつけるわけか。うーん，動きも良し，それにプログラムもまあまあだな。

編：しかし，ゲーム・パターンがマンネリだって言いたいんでしょ。

Dr.D：うむ，いまひとつアイデアがなー。



《写真1》 ガイコツをおびきよせます　《写真2》 あれっ！失敗して捕まっちゃった　《写真3》 ドアを開けてエイッ!!　《写真4》ゲーム・オーバー

★やい影！プリンタの紙を買うお金がないからって，トイレット・ペーパーを使うな！（千葉県松戸市・小野勇一14才）……【影：やい影とはなんだ💢編：おっ，怒ってます。だけど顔が見えないからほんとかどうか。影：💢】

```
10 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:DEFINT A-Z:TEMPO 500
20 DIM DX(5),DY(5),DF(5)
30 FOR I=48 TO 66:READ A$:DEF CHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
40 READ A$:DEF CHR$(32)=HEXCHR$(A$)
50 N=2:DO=1
60 X=16:Y=20:FOR I=1 TO DO:DX(I)=16:DY(I)=4:XX(I)=1:YY(I)=0:NEXT
70 M$="01↓←←23"
90 GOSUB 1000:GOTO 200
100 CGEN:COLOR 7:LOCATE 33,12:PRINTUSING"#####";S:CGEN 1:RETURN
200 A=STICK(0)
210 IF A=4 THEN XX=-2:GOTO 270
220 IF A=6 THEN XX=2:GOTO 270
230 IF A=8 THEN YY=-2:GOTO 270
240 IF A=2 THEN YY=2:GOTO 270
250 IF STRIG(0) OR A=5 GOSUB 440
260 GOTO 300
270 C$=CHARACTER$(X+XX,Y+YY):IF C$=" "ORC$="4" THEN LOCATE X,Y:PRINT"  ↓←←   ":X=X+X
X:Y=Y+YY
300 XX=0:YY=0:LOCATE X,Y:PRINTM$:GOTO 500
440 IF CHARACTER$(X,Y+2)="8" THEN A$="  ↓←←   ":B$=" <↓←←←  =":GOTO 460
450 IF CHARACTER$(X+2,Y+3)="<" THEN A$="89↓←←:;":B$=";>↓←←←>":GOTO 470 ELSERETURN
460 FOR I=1 TO DO:IF DF(I)=0 AND DX(I)=X AND DY(I)=Y+4 THEN 490 ELSENEXT
470 LOCATE X,Y+2:PRINTA$:LOCATE X+1,Y+3:PRINTB$
480 PLAY"O3D0F:O4E0G":IF DD=DO THEN 960 ELSERETURN
490 LOCATE X,Y+2:PRINT" ↓←←?@↓←←AB↓←←  ":PLAY"O6B0AGFEDC":PAUSE1:DF(I)=1:S=S+100:GOSUB10
0:DD=DD+1:GOTO 470
500 FOR I=1 TO DO:H=0
505 IF DF(I)=1 THEN 570
510 C1$=CHARACTER$(DX(I)+XX(I)*2,DY(I)+YY(I)*2):IF C1$=" "ORC1$="0" THEN H=1
520 C2$=CHARACTER$(DX(I)-YY(I)*2,DY(I)+XX(I)*2):IF C2$=" "ORC2$="0" THEN H=H+2
530 C3$=CHARACTER$(DX(I)+YY(I)*2,DY(I)-XX(I)*2):IF C3$=" "ORC3$="0" THEN H=H+4
540 IF H=0 THEN XX(I)=XX(I)*-1:YY(I)=YY(I)*-1:GOTO 560
550 ON H GOSUB 590,610,620,690,700,760,820
560 IF X=DX(I) AND Y=DY(I) THEN 900
570 NEXT:GOTO 200
590 LOCATE DX(I),DY(I):PRINT"  ↓←←  ":DX(I)=DX(I)+XX(I)*2:DY(I)=DY(I)+YY(I)*2
600 LOCATE DX(I),DY(I):PRINT"45↓←←67":RETURN
610 ST=XX(I):XX(I)=-YY(I):YY(I)=ST:GOTO 590
620 IF RND(1)>.5 THEN 670
630 D1=ABS(X-DX(I)-XX(I))+ABS(Y-DY(I)-YY(I))
640 D2=ABS(X-DX(I)+YY(I))+ABS(Y-DY(I)-XX(I))
650 IF D1>D2 THEN 610
660 IF D1<D2 THEN 590
670 IF RND(1)>.5 THEN 590 ELSE610
690 ST=XX(I):XX(I)=YY(I):YY(I)=-ST:GOTO 590
700 IF RND(1)>.5 THEN 750
710 D1=ABS(X-DX(I)-XX(I))+ABS(Y-DY(I)-YY(I))
720 D3=ABS(X-DX(I)-YY(I))+ABS(Y-DY(I)+XX(I))
730 IF D1>D3 THEN 690
740 IF D1<D3 THEN 590
750 IF RND(1)>.5 THEN 590 ELSE690
760 IF RND(1)>.5 THEN 810
770 D2=ABS(X-DX(I)+YY(I))+ABS(Y-DY(I)-XX(I))
780 D3=ABS(X-DX(I)-YY(I))+ABS(Y-DY(I)+XX(I))
790 IF D2>D3 THEN 690
800 IF D2<D3 THEN 610
810 IF RND(1)>.5 THEN 610 ELSE690
820 IF RND(1)>.5 THEN 890
830 D1=ABS(X-DX(I)-XX(I))+ABS(Y-DY(I)-YY(I))
840 D2=ABS(X-DX(I)+YY(I))+ABS(Y-DY(I)-XX(I))
850 D3=ABS(X-DX(I)-YY(I))+ABS(Y-DY(I)+XX(I))
860 IF D1<D2 AND D1<D3 THEN 590
870 IF D2<D1 AND D2<D3 THEN 610
880 IF D3<D1 AND D3<D2 THEN 690
890 IF RND(1)>.5 THEN 590 ELSEIF RND(1)>.5 THEN 610 ELSE690
900 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE X,Y:PRINTM$:PAUSE 1:NEXT
910 PLAY"O3F5RC5R2C5D7C7R7E7F7:O5F5RC5R2C5D7C7R7E7F7"
920 N=N-1:IF N=-1 THEN 940
930 GOTO 60
940 CGEN:LOCATE 13,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE 13,14:PRINT"Push (CR)"
950 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN RUN ELSE950
960 PAUSE 20
970 DD=0:FOR I=1 TO 5:DF(I)=0:NEXT
980 DO=DO+1:IF DO>5 THEN DO=5
990 GOTO 60
1000 CLS 4:CGEN 1:PRINT"↓"
1010 PRINT"  >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
1020 PRINT"  >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
1030 PRINT"  >>                            >>"
1040 PRINT"  >>                            >>"
1050 PRINT"  >>  >>  >>>>>>  >>>>89>>>>    >>"
1060 PRINT"  >>  >>  >>>>>>  >>>>:;>>>>    >>"
1070 PRINT"  >>89>>                >>>>    >>"
1080 PRINT"  >>:;>>                >>>>    >>"
1090 PRINT"  >>  >>>>>>>>>>  >>>>          >>"
1100 PRINT"  >>  >>>>>>>>>>  >>>>          >>"
1110 PRINT"  >>              >>        >>89>>"
1120 PRINT"  >>              >>        >>:;>>"
1130 PRINT"  >>  >>>>89>>  >>>>89>>  >>    >>"
1140 PRINT"  >>  >>>>:;>>  >>>>:;>>  >>    >>"
1150 PRINT"  >>  >>    >>          >>      >>"
1160 PRINT"  >>  >>    >>          >>      >>"
1170 PRINT"  >>  >>  >>>>>>  >>>>>>  >>    >>"
1180 PRINT"  >>  >>  >>>>>>  >>>>>>  >>    >>"
1190 PRINT"  >>                            >>"
1200 PRINT"  >>                            >>"
1210 PRINT"  >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
1220 PRINT"  >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>"
1230 CGEN:COLOR 6:CREV 1:LOCATE 33,3:PRINT"DOKURO↓←←←←←←HOUSE ":CREV
1240 COLOR 3:LOCATE 33,10:PRINT"SCORE":GOSUB 100
1250 CGEN 1:LOCATE 33,20:PRINTM$
1260 CGEN:LOCATE 35,21:PRINTN:CGEN 1:RETURN
2000 DATA 70F9FFFF7F302F2500607060200F1F1500607060200F1F15
2010 DATA F0F8F8F0E062650060F0F0600080800060F0F060008080
2020 DATA 20007F3F3F3F0E005F5F0000000317B5F5B000000000000
2030 DATA 4505F4E4C4AC1800B0B00000000C0C0B0B0000000000000
2040 DATA 070C0D0C0F45C037070C0D0C0F45C037070C0D0C0F45C037
2050 DATA F19ABB9AF85282F4F19ABB9AF85282F4F19ABB9AF85282F4
2060 DATA 000700030E031010000700030E031010000700030E031010
2070 DATA 80F080E0B0642A0080F080E0B0642A0080F080E0B0642A00
2080 DATA 00000000007020FF000000000070200000000000007020FF
2090 DATA 00000000000000FF00000000000000000000000000000000FF
2100 DATA FF000000000000000000000000000000FF00000000000000
2110 DATA FD000000000000000000000000000000FD00000000000000
2120 DATA C080C0C0C0C0C03B3B3B001F1F1F00C080C0C0C0C0C0C0
2130 DATA C0C0C0C0C0C0C03B3B3B809F9F1F00C0C0C0C0C0C0C0C0
2140 DATA 0000000000000000FBFBFB00DFDFDF000000000000000000
2150 DATA 000000000000000090000000000000000000000000000001
2160 DATA 03040C183562E2BA000000000502223A03040C183562E2BA
2170 DATA 1B060E0B040A3111000002030400A3111030060E0B040A3111
2180 DATA 423C6A6A7E3F9500423C6A6A7E3F9500423C6A6A7E3F9500
2190 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
```

★マイコンマシン語マガジンにしたらどう？（長崎市・江口宏貴13才）……【**編**：ベーシックマガジンはベーシック言語と英訳の"基礎"の両方を兼ねて付けたんです。だからマシン語だってー「マシン語寺子屋」で紹介してるでしょ／】

X1/C/D(G-RAM1)用

田植えゲーム

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード X1②
小磯　博司



ベーマガの58年12月号ベーシックマスターJr./LII₂用の「ごんべいさん」を，移植しようとして作ったゲームです。

ストーリー

ごんべいさんは，草とりも終ったので，今度は田植えをしようと思い，田んぼへ向かいました。しかしそこには，この前草とりのときに草かりかまでずたずたに引きさいた，ヘビや鳥の息子が，おかあちゃんのかたきをとろうと，ごんべいさんを待ちかまえていたのです。

あそびかた

[4]，[6]でごんべいさんを左右に動かし，[SPACE]で苗を田んぼに植えます。土手の右から23本の苗を，あかすところなくぎっしり植えると，1面クリアです。

鳥は，ウンチを落していき，その下にあった苗はつぶされてしまうので，そこからやりなおさなければなりません。

ゲーム・オーバーは，鳥のウンチにあたったり，ヘビにかまれたり，TIMEが100に（日が暮れる）なったときです。1面クリアで1000点のボーナスがあり，ごんべいさんがバンザイをします。

参　考

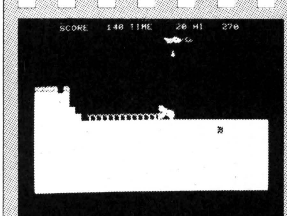
ベーマガ 58年12月号「ごんべいさん」P. 54

CHECKER FLAG

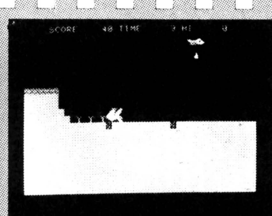
編：季節がピッタリですネ！　グッド・タイミング！

影：画面構成がいまひとつだね。アイデアはいいと思うけど。参考に，今月から再開の「BLACK　BOX」を見てごらん！

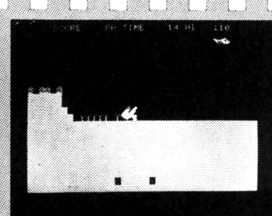
X1



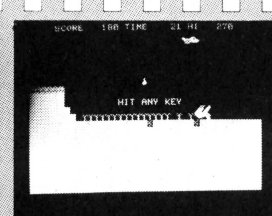
《写真1》　ホイホイ！苗を植えます



《写真2》　イテイテ！ヘビにかまれた！



《写真3》　鳥のフンに当っても同じ



《写真4》　ゲーム・オーバー

★全国50万人のベーマガ読者のみなさんにひとこと。「おだてれば載るぞOFコーナー」—名言集より。（兵庫県加古川市・荒木大輔13才）……【編：おだててのるのは影さんだけ。編集長はすぐどなるんだ。編集長：ニタ〜。】

田植えゲームのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:CLEAR:INIT:SCREEN0,0,0:WIDTH 40:COLOR7,0:CLICK OFF:HI=0:GOSUB 810
20 LOCATE 15,12:PRINT"HIT ANY KEY"
30 IF INKEY$(0)="" THEN 30
40 GOSUB 310:SC=0
50 X=10:XX=10:TX(0)=RND(-TIME)*36+2:TX(1)=RND(-TIME)*36+2:TY(0)=23:TY(1)=23
60 TIME=0:GOSUB 400
70 T$="木木月                                    ":OX=0:F=0
80 PLAY "V10O4C0+C#C+#CD+D#D+#dE+E#E+#e"
90 TIME=0
100 FOR I=0 TO 1:GOSUB 400
110 COLOR7:CGEN1:LOCATE 0,3:PRINTT$:PLAY"+#D#D":CGEN
120 GOSUB 420:ST=STICK(0)
130 X=X-(ST=6)+(ST=4)-(X<36)+(X>9)
140 GOSUB 460
150 '
160 COLOR6:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"■";
170 TY(I)=TY(I)-1:IF TY(I)=14 THEN TY(I)=23:TX(I)=RND(-TIME)*36+2
180 ON RND(-TIME)*3 GOTO 200
190 SG=SGN(X-TX(I)):TX(I)=TX(I)+SG:GOTO 210
200 TX(I)=TX(I)-(RND>.5)+(RND<.5)-(TX(I)<38)+(TX(I)>1)
210 COLOR7:CGEN1:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT"木";:CGEN
220 T$=RIGHT$(T$,2)+LEFT$(T$,36):OX=OX+2:IF OX>=39 THEN OX=1
230 IF RND(-TIME)>.8 AND F=0 THEN F=1:TX=OX:TY=4
240 ON F GOSUB 500
250 IF STRIG(0) GOSUB 550
260 IF SCRN$(10,14,23)="±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±±" THEN 570
270 IF CHARACTER$(X,15)="木" OR CHARACTER$(X+2,15)="木" THEN 700
280 IF TIME>100 THEN 700
290 NEXT
300 GOTO 100
310 COLOR6,0:CLS
320 LINE(0,15)-(39,24),"■",BF
330 LOCATE0,10:CGEN1
340 PRINT"±±±±±±":CGEN
350 PRINT"■■■■■■
360 PRINT"■■■■■■
370 PRINT"■■■■■■■
380 PRINT"■■■■■■■■
390 RETURN
400 LOCATE 0,1:COLOR1:PRINTUSING"     SCORE ##### TIME ##### HI #####   ";SC;TIME;
HI
410 RETURN
420 'LOCATE XX,12:PRINT"    "
430 LOCATE XX,13:PRINT"    "
440 LOCATE XX,14:PRINT"    "
450 RETURN
460 COLOR7:CGEN1
470 LOCATE X,13:PRINT"◣X■ "
480 LOCATE X,14:PRINT"日時分":CGEN
490 XX=X:YY=Y:RETURN
500 COLOR7:LOCATE TX,TY:PRINT" ":TY=TY+1
510 IF CHARACTER$(TX,TY)="■" THEN F=0:RETURN
520 COLOR7:CGEN1:LOCATE TX,TY:PRINT"■";:CGEN
530 IF TY=>13 AND TX>=X AND TX<=X+2 THEN 700
540 RETURN
550 COLOR7:CGEN1:LOCATE X-1,14:PRINT"±◢":PLAY"C+#C":SC=SC+10:CGEN
560 RETURN
570 FOR I=0 TO 3
580 COLOR 7,5:CGEN1
590 PLAY"O5+C#C+#CC"
600 LOCATE X,12:PRINT"●○♠"
610 LOCATE X,13:PRINT"▟▙□"
620 LOCATE X,14:PRINT"人生千"
630 PAUSE5
640 LOCATE X,12:PRINT"ン゛・"
650 LOCATE X,13:PRINT"♥◆♣"
660 LOCATE X,14:PRINT"人生千"
670 PLAY"O5#c+#CC+CD+D#D+#DO4"
680 NEXT:PAUSE 30:CGEN
690 SC=SC+1000:CLS:COLOR6,5:GOSUB 310:GOTO 50
700 TEMPO500:FOR I=0 TO 10
710 PLAY"O3-C-#CDO4":COLOR7,2:CGEN1
720 LOCATE X,13:PRINT"◣X■ "
730 LOCATE X,14:PRINT"日時分"
740 PAUSE1:COLOR 7,0
750 LOCATE X,13:PRINT"▪ ▪"
760 LOCATE X,14:PRINT"秒年円"
770 PLAY"O3-CDO4"
780 NEXT:IF HI<SC THEN HI=SC
790 TEMPO 120:CGEN
800 GOTO 20
810 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000000")
820 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("000078787F3F3F0F7C78787 87F3F3F0F7C7800000000000000")
830 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("7EFF81000081C3FF7EFFFFC9DDFFFFFF7EFFFFC9DD7E3C00")
840 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("00001E1EFEFCFCF03E1E1E1EFEFCFCF03E1E000000000000")
850 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("00000000F3F3F7B000000000F3F3F7B00000000000000000")
860 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("7EFF81000081C3FF7EFFFF93BBFFFFFF7EFFFF93BB7E3C00")
870 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("0000000070F8FEFE0000000070F8FEFE0000000000000000")
880 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("0101010101000007010101010101000700000000000000300")
890 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("FFFFFFFFFF0000FFFFFFFFFFFFFF00FF0000000000000FF00")
900 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("808080808000000E08080808080800000E00000000000000C000")
910 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("070F1F0F07020000070F1F1F3F7E78300000000010387C7830")
920 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("3C7E1F0F070301033C7E1F6F773B17033C7E1F6F763A1600")
930 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("000000D0F0FFFFFF000000D0F0FFFFFF0000000000000000")
940 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("000000000C0F0F8000000000C0F0F80000000000000000000")
950 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("0000003070F1F3F0000010 3070F1F3F0000000000000000")
960 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("000000F8F9F3E7EFFFFFEFCF8F9F3E7EF0000000000000000")
970 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("000040E0F0F8F0E00C1E7EFCF8F8F0E00C1E3E1C08000000")
980 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("79F1F1010100000779F1F1F1E1F1000700000 0F0E0F00300")
990 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("FFFFFFFFFF0000FFFFFFFFFFFFFF00FF0000000000000FF00")
1000 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("9E8F8F80800000E09E8F8F8F878F00E00000000F070FC000")
1010 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0000000000000000008181 81C3C7E7E3C0818181C3C7E7E3C")
1020 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000006CD6BBEFCD35FBFF")
1030 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000C6295818181818")
1040 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("00000000000000001C047C407C041C1000000000000000000")
1050 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("00F0FF3F1808000000F0FF3F1F0F0F1F0000000000000000")
1060 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("030FFFFF07070300030FFFFFFFFFFF3E0000000000000000")
1070 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("C0E02020E0C08000C0E0383EFFFEF8000000181E1F3E7800")
1080 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("070F1F0F07020000070F1F1F3F3E380060E0C0D0F8FCF8C0")
1090 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("F7E7CF9F03000000F7E7CF9F030000000000000000000000")
1100 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("F8FCFCFCFCF8F0F0F8FCFCFCFCF8F0F00000000000000000")
1110 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("7F7F7F7F1F0F03007F7F7F7F1F0F03000000000000000000")
1120 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFCE000FFFFFFFFFFFFCE000000000000000000")
1130 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("C080C0E0F0F87E3CC0E8DCEEF6F87E3C00685C6EF6F87E3C")
1140 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("0F0F1F1F3F3F7EFF0F0F1F1F3F3F7EFF0000000000000000")
1150 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("FFE7C3C381000000FFE7C3C3810000000000000000000000")
1160 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("F0F0F8F8FCFC7EFFF0F0F8F8FCFC7EFF0000000000000000")
1170 RETURN
```

★4月号P.68の前川君！僕の友人のT君のPB－100は，なんとBEEP音をだすぞ！〝ピービー，ピービー〟ってネ！（神奈川県横浜市・**藤戸秀行12才**）……【**影**：PCなんかオシッコもしちゃうんだぞ。**編**：下品でないの！】

ZX-81(1KB)用

CHALLENGER



尾下　雅之

ゲームについて

あなたは，ハイウェイの崩れたトンネルをぶっちぎるライダーです。ライダー〝I〟を左右にたくみに操って，がんばってください。

キー操作は，左が5，右が8です。点数は，1 mにつき1点です。

注　意

道が岩でふさがることがあります。しかし，うまくライダーを操るとよけることができます。



《写真1》　実行画面

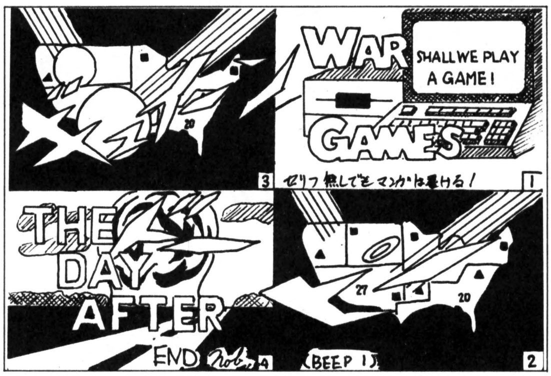
CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，ＺＸ－81のプログラムも，1ＫＢではアイデアの効いた作品が作れんようだな。

編：そうなんです。メモリの増設をしないと，このままでは毎月同じようなプログラムばっかりになっちゃいますね。

Dr.D：うむ，ポケコンも同じじゃないのかな？　ＺＸ－81ファン，ガンバレ!!

評…ウマイ！　アイデア賞のイラストだね(編)



埼玉県蕨市・nob

CHALLENGERのプログラム・リスト

```
  10 LET X=7
  20 LET S=0
  30 LET A=INT (RND*4)+2
  40 PRINT AT 6,A;"    ";TAB (1);
"*████████████*"
  50 SCROLL
  60 IF INKEY$="5" THEN LET X=X-
1
  70 IF INKEY$="8" THEN LET X=X+
1
  80 PRINT AT 0,X;"I"
  90 PRINT AT 1,X;
 100 LET P=PEEK (PEEK 16398+256*
PEEK 16399)
 110 IF P=128 OR P=52 THEN GOTO
140
 120 LET S=S+1
 130 GOTO 30
 140 PRINT AT 10,17;"YOUR SCORE
";S
 150 PAUSE 4E4
 160 CLS
 170 RUN
```


★お母さんのおなかの調子が悪いのでセーブしようとしたらカミナリがとんできた。(栃木県矢板市・**青木英章12才**)……【**編**：そりゃ英章君が悪い。親をバカにするなよ。**影**：そうさ，そのカミナリでショートしたらどうするの？】

HC-20用 THE GREAT ガンマン



エントリーコード HC①

スタジオBUG

```
   READY!    SCORE
┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣ 0
┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣
┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣┣
```

《写真1》 実行画面

```
   FIRE !    SCORE
┣   ♀   ♀  ┣ 0
┣┣   ┣   ♀♀♀┣
┣          ┣
```

《写真2》 撃て!!君はガンマンになれるか!?

あそびかた

画面中の，サボテンに囲まれた3×10のエリアが，そのままキーボードのQ～P，A～;，Z～/の3段×10キーに対応しています。READY表示の後，画面に敵が出てきますので，すばやく敵の位置に相当するキーを押してください。たとえば，最上段の左から3キャラ目の敵を倒すにはEを押します。

1回のアタックで5発まで打て，5回のアタックで合計点を競います。つぎのアタックに移るには，スペース・バーを押します。

なお，再ゲームはSキーです。

入力について

リストの5行はREM文ですが，これはSHIFT＋CTRLのモードで，1～5のキーに入るキャラクタを表示しています。

♡　♡　♡

THE GREAT ガンマンのプログラム・リスト

```
1 MEMSET&H1000:POKE&H011E,&H0A:POKE&H011F,&H40
2 RANDOMIZE(-VAL(RIGHT$(TIME$,2))):CLS:PRINTCHR$(23)
5 '┣=1:♀=2:┏=3:≒=4:x=5'
10 GOTO10000
20 GOTO8000
100 FORI=0TO2:A$(I)="          ":NEXTI
110 A=VAL(MID$(P$,P,1)):FORI=1TO6:X$="♀":IF I>A THEN X$="┣"
115 X=INT(RND(1)*11):Y=INT(RND(1)*4)
120 IFMID$(A$(Y),X+1,1)<>" "GOTO115
130 MID$(A$(Y),X+1,1)=X$:NEXTI
140 LOCATE3,0:PRINT"READY!  ":FORI=1TO500:NEXTI
150 LOCATE3,0:PRINT"FIRE !":FORI=0TO2:LOCATE1,I+1:PRINTA$(I);:NEXTI:SOUND10,2
200 T=30:Q=0:K=0
210 A$=INKEY$:IFA$<>""GOTO500
220 FORI=1TO20:NEXTI
230 T=T-1:IFT>0GOTO210
240 LOCATE3,0:PRINT"******":SOUND10,2
250 IFT<0 THENT=0
260 B=Q*T:LOCATE3,0:PRINT"BONUS";B:S=S+B:LOCATE12,1:PRINTS
270 FORI=1TO3:FORJ=1TO10:LOCATEJ,I:PRINT"┣";:NEXTJ:NEXTI
290 IFINKEY$<>" "GOTO290
300 P=P+1:IFP<5GOTO100
305 IF(P=5)AND(S>160)THEN LOCATE3,0:PRINT"EXTRA!":FORI=1TO500:NEXT:A=5:GOTO100
310 LOCATE1,2:PRINT"GAME  OVER"
320 IFS>Z THENZ=S
325 FORI=1TO200:NEXTI:CLS:PRINT"HIGH SCORE";Z
330 PRINT"YOUR SCORE";S
335 IFINKEY$<>"S"GOTO335
340 CLS:GOTO20
500 X=0:Y=0:FORI=0TO2:IF INSTR(X$(I),A$)>0 THEN X=INSTR(X$(I),A$):Y=I
510 NEXTI
520 IFX>0GOTO1000
530 FORI=1TO10:NEXT:GOTO230
1000 T=T-3:K=K+1
1010 IFMID$(A$(Y),X,1)=" "THENLOCATEX,Y+1:PRINT"x";:MID$(A$(Y),X,1)="x":GOTO1400>
1020 IFMID$(A$(Y),X,1)="┣"THENLOCATEX,Y+1:PRINT"┏";:MID$(A$(Y),X,1)="┏":GOTO1400>
1030 IFMID$(A$(Y),X,1)="♀"THENLOCATEX,Y+1:PRINT"≒";:S=S+10:Q=Q+1:MID$(A$(Y),X,1)="≒"
1400 SOUND20,1
1500 LOCATE12,1:PRINTS
1505 IF(K=5)OR(Q=A)GOTO240
1510 GOTO230
8000 S=0:P=1:P$="23455"
8010 X$(0)="QWERTYUIOP":X$(1)="ASDFGHJKL;":X$(2)="ZXCVBNM,./"
8020 FORI=1TO3:LOCATE0,I:PRINT"┣";:LOCATE11,I:PRINT"┣";:NEXTI
8030 LOCATE13,0:PRINT"SCORE"
9000 GOTO100
10000 'ｷｬﾗｸﾀｰ'
10020 FORI=2630TO2659:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
10025 GOTO20
10030 DATA0,7E,7E,10,1C,0,30,A,7F,3F,4A,10
10035 DATA0,7C,78,13,1B,03,4,3E,3E,34,50,0,0,24,18,18,24,0
```

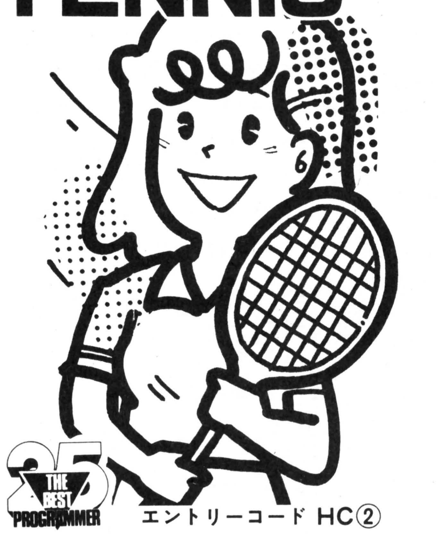


▲石川県輪島市・キータクラー

★P6mkIIはしゃべる。僕はMZ−721に毎日ことばを教えている。なせばなる，なさねばならぬ!(東京都墨田区・前田克明13才)……【編：なさぬは人の…，なしてどうするの？影：私ならDr.の陰口を…(ボカッ)なして？】

HC-20用

CUSTOMS TENNIS



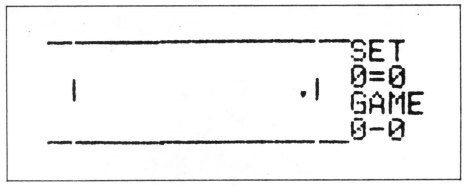
エントリーコード HC②

杉本　健

ゲームについて

昔のものがはやりの今日このごろ，その流行に乗ったのか流されたのか，昔なつかしいテーブル・テニスのＨＣ－20版を製作してみました。

まず，タイトルが出て１人用か２人用かを聞いてきます。１人用ならプレーヤーは右側，コンピュータは左側をもちます。２人用なら，左右にプレーヤーが別かれて対戦します。ＫＥＹ操作は，右側が[:][/]で上下，左側は[A][Z]です。ゲームは３ＳＥＴ，１ＳＥＴは４ＧＡＭＥで，最初ボールは右側から，その後は負けた側から出ます。



《写真１》　実行画面

CUSTOMS TENNIS のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 20,200:POKE&H14
0,1:POKE&H141,1:POKE&H14
2,1:CLS
20 DIMT(1,2),A$(3),L(3),
L$(3):T(1,2)=12:T(0,2)=1
2
30 RANDOMIZEVAL(RIGHT$(T
IME$,2)):X=-3:Y=RND(2)*2
-1:T(0,0)=84:T(0,1)=16
40 CLS:PRINT" >>CUSTOMS
TENIS<<"
50 PRINT"  1, ONE PLAYER
"
60 PRINT"  2, TWO PLAYER
"
70 A$=INKEY$:IFA$="1"ORA
$="2"THEN80ELSE70
80 PRINTCHR$(23):IFA$="1
"THENC=1ELSEC=2
100 CLS:LINE(0,0)-(95,0)
,PSET:LINE(0,31)-(95,31)
,PSET
110 LINE(8,0)-(8,31),PRE
SET:LINE(85,0)-(85,31),P
RESET
120 FORI=0TO3:L$(I)=RIGH
T$(STR$(L(I)),1):NEXTI
130 A$(0)="SET":A$(1)=L$
(0)+"="+L$(1)
140 A$(2)="GAME":A$(3)=L
$(2)+"-"+L$(3)
150 FORI=0TO3:LOCATE16,I
:PRINTA$(I);:NEXT
160 LINE(85,12)-(85,18),
PSET:LINE(8,12)-(8,18),P
SET
170 SOUND28,1
200 REM MAIN
210 GOSUB410
220 A$=INKEY$:S=1:P=0:K=
85
230 P=((A$="/")-(A$=":")
)*3
250 GOSUB410:GOSUB300:GO
SUB410
260 S=0:P=0:K=8:ON C GOT
O272,270
270 B$=INKEY$:GOTO280
272 IFRND(1)>.8THEN210
274 IFT(0,1)>T(0,2)+3THE
NB$="Z"ELSEB$="A"
280 P=((B$="Z")-(B$="A")
)*3
295 GOSUB300:GOTO210>
300 T(S,2)=T(S,2)-P
310 IFT(S,2)>25ORT(S,2)<
0THENT(S,2)=T(S,2)+P
320 LINE(K,T(S,2)+P)-(K,
T(S,2)+P+6),PRESET
330 LINE(K,T(S,2))-(K,T(
S,2)+6),PSET
340 RETURN
400 REM BALL
410 IFT(0,0)>94ORT(0,0)<
1THEN1000
420 ON POINT(T(0,0)+X/3,
T(0,1)+Y)+1GOTO510,430
430 IFT(0,0)=9ORT(0,0)=8
4THENX=-X:Y=RND(1)*2-1EL
SEY=-Y
440 SOUND14,1
510 T(1,0)=T(0,0):T(1,1)
=T(0,1)
520 T(0,0)=T(0,0)+X:T(0,
1)=T(0,1)+Y
530 PRESET(T(1,0),T(1,1)
):PSET(T(0,0),T(0,1))
540 RETURN
1000 SOUND20,4:IFT(0,0)>
89THENL(2)=L(2)+1:X=-3:T
(0,0)=84
1010 IFT(0,0)<1THENL(3)=
L(3)+1:X=3:T(0,0)=9
1020 IFL(2)=4THENL(2)=0:
L(3)=0:L(0)=L(0)+1
1030 IFL(3)=4THENL(3)=0:
L(2)=0:L(1)=L(1)+1
1040 IFL(0)=3THENCLS:A$=
"LEFT":GOTO1150
1050 IFL(1)=3THENA$="RIG
HT":GOTO1150
1060 Y=RND(2)*2-1:T(0,1)
=16:T(0,2)=12:T(1,2)=12:
GOTO100
1150 FORI=1TO3:SOUND22,1
:SOUND10,1:NEXT:PRINT"**
 "A$" IS WIN! **"
1160 IFINKEY$="S"THEN10E
LSE1160
```

コンピュータ・スコアブック!?《名監督》

エプソンから，野球用スコアブックのプログラムを内蔵したハンドヘルド・コンピュータ「名監督」が発売になります。スコアブックを記入するやりかたで，チームのデータや試合経過をインプット。あとは，コンピュータが集計，プリント・アウトしてくれるというものです。

キーボードは，野球用語や絵でカラフルに表示してありますから，コンピュータがわからないお父さんにも簡単に操作できそう。価格は，専用キャリングケース付きで178,000円です。カタログ請求は

〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80
エプソン(株)マイコンBASIC係まで

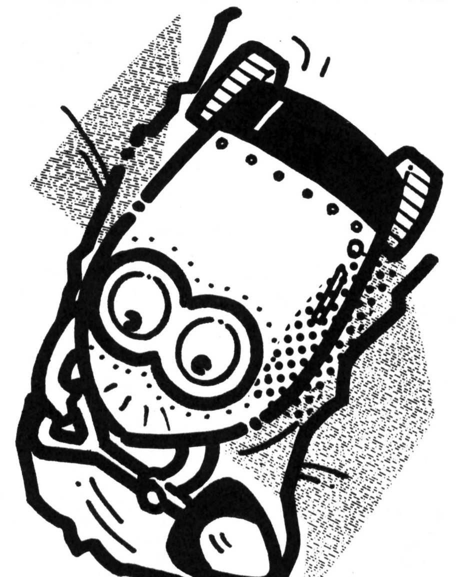


▲エプソン《名監督》

★ＭＳはマイクロソフト，Ｘはこれから発展するという未知数のＸです。(東京都町田市・The POLICE10才)…
【編：50通以上の回答がありました。抽選でポリス君にベーマガバッジを送ります!!影：みんなありがとう!!】

JR-800用

MOG MOG



P & W

あなたは，地底探険のためモグラタンクを買いましたが，安物なので小さくて人が乗れません。しかたなく，後からついていくことになりました。

ゲームのしかた

人とタンクの両方を操作し，地中にひそむエイリアンを避けて進んでください。キー操作は，Ⓐ，Ⓓで自分を左右に動かし，①，③でモグラタンクを左右に動かします。ひとつ先を見こして操作してください。



評…緊張感あふれる画面♡（影）

by SASAKI

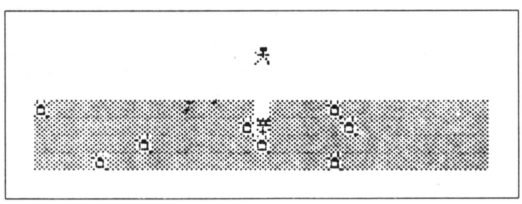
MOG MOGのプログラム・リスト

```
10 KEY0,"W.32,8"+CHR$(13)+"G.420
"+CHR$(13):END
20 CLS
30 LOCATE12,3:PRINT"MOG MOG"
40 LOCATE10,5:PRINT"PUSH ANY KEY
"
50 IF INKEY$(0)="" THEN 50
60 FOR I=0 TO 200 STEP 5
70 SOUND I+50,7
80 NEXT I
90 CLS
100 LOCATE7,1:PRINT"ﾓｸﾞﾗﾀﾝｸ ﾄ ﾋﾄ
ｦ ｿｳｻｼ"
110 LOCATE6,2:PRINT"ﾄﾞﾝﾄﾞﾝ ﾓｸﾞｯﾃ
 ｸﾀﾞｻｲ｡"
120 LOCATE7,4:PRINT"KEYｿｳｻﾊ ｼﾀﾉﾄ
ｳﾘﾃﾞｽ｡"
130 LOCATE8,6:PRINT"A-";CHR$(&HE
0);"-D       1-";CHR$(&HE1);"-3"
140 LOCATE10,7:PRINT"PUSH ANY KE
Y";
150 IF INKEY$(0)="" THEN 150
160 CLS
170 SC=0:LE=3:A$=STRING$(31,"▒")

180 X0=15:X1=15
190 LOCATE X0,0:PRINT CHR$(&HE0)
:LOCATE X1,4:PRINT CHR$(&HE1)
200 XC=X1:IN$=INKEY$(0)
210 X0=X0+(IN$="d")*(X0<30)-(IN$
="a")*(X0>0)
220 X1=X1+(IN$="3")*(X1<30)-(IN$
="1")*(X1>0)
230 IF(SCRN$(X0,1,1)<>" ")+(SCRN
$(X1,5,1)=CHR$(&HE2))THEN 300
240 SOUND50,1
250 LOCATE XC,4:PRINT" "
260 LOCATE0,7:PRINT A$
270 LOCATE INT(RND(0)*31),6:PRIN
T CHR$(&HE2)
280 LOCATE INT(RND(0)*31),6:PRIN
T CHR$(&HE2)
290 SC=SC+1:GOTO 190
300 CLS:LE=LE-1:IF LE=0 THEN 350

310 LOCATE8,3:PRINT"YOUR SCORE"
320 LOCATE11,5:PRINT SC
330 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:CLS
340 GOTO 180
350 LOCATE10,3:PRINT"GAME OVER"
360 LOCATE9,4:PRINT"YOUR SCORE"
370 LOCATE11,5:PRINT SC
380 LOCATE9,7:PRINT"TRY AGAIN ?"

390 IN$=INKEY$(0):IF IN$="n" THE
N END
400 IF IN$="y" THEN 20
410 GOTO 390
420 FOR I=0 TO 17
430 READ A$:POKE &H2000+I,VAL("&
H"+A$)
440 NEXT I:GOTO20
450 DATA 84,48,2b,1f,2b,c8
460 DATA 00,2b,4e,fb,4e,2b
470 DATA 84,7b,4c,4c,7b,84
```



《写真1》実行画面

★

★

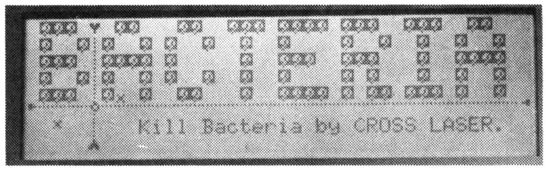
★最近埼玉県民なだけでバカにされるけど，埼玉県のコンピュータ人口は多いんだぞ‼まいったか九州地方！（埼玉県志木市・三沢　悟14才）……【編集長：ベーマガの編集部を見てのとおり。編：そう。人間は平等だもんね‼】

PC-8201用

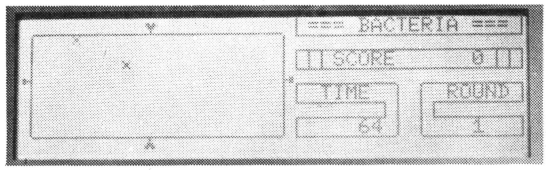
BACTERIA



斉藤　智典



《写真１》 デモ画面



《写真２》 二つのキー操作を同時に…ムズカシイ!!

ゲームの説明

異常増殖したバクテリアを，上下，左右のレーザーを使って殺すゲームです。

上下のレーザー銃は[@]，[¥]で左右に，左右のレーザー銃は[A]，[Z]で上下に動きます。

ビーム発射は，スペース・バーです。複数のキー入力も受けつけます。

プログラムについて

320行から610行はデモなので，入れたくない人は入れなくてもかまいませんが，見るだけの価値はあると思います。

330行と580行から始まるＤＡＴＡは暗号のようですが，これは定義したキャラクタをプリンタに出せるようにするため，ＣＨＲコードを30だけずらしているためです。注意して入力してください。

参考　83年11月号「ＢＡＣＴＥＲＩＡ」

BLACK BOX

今月のテーマ「キミモだまし」

全国25万人の読者の支持を得て，あの不朽の迷作「ＢＬＡＣＫ　ＢＯＸ」がついにカムバック!!

なんて，カッコよく始まったけど，結局このコーナーは，ゲーム・アイデアのない読者のために，私がアイデアを提供するコーナーなんだ（ああ，もったいない！）（影）

ストーリー

最近の子供たちは，お化けをコワがらない！　というわけで，来たる８月12日に「全国お化けコワーイ・キャンペーン大会」が，○×県の〝幽恐寺〟で開かれる。いち早く情報をキャッチしたキミは，〝カゴ〟と〝ワラジ〟を持って，お化け狩りにでかける。みごとお化け３匹を捕えて，裏山の鐘つき堂にたどり着くと，ゲームが成立する。

画面構成とルール

最初は，お墓のシーン。あちこちから現われるお化けに，〝カゴ〟をかぶせて捕える。ピンチのときは〝ワラジ〟を出すと，お化けは足がないのに一生懸命にワラジをはこうとするから，その間に逃げる。

最後は，鐘つき堂のシーン。空も明るくなって，いよいよお化けの攻撃も激しくなる。

しめ切りは６月10日まで。あて先は，「ＢＬＡＣＫ　ＢＯＸ」影宛

バイバイ！



★人は私たちをボケコニストという。（長崎市・Mr. PB）……【編：大根を食べる人はダイコニスト。その他レンコニスト，キュウコニスト…。影：ケッコニスト。編：おっ本音。影：君のことさ。編：ボケコニスト!!】

BACTERIAのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 256,-3566:SCREEN 0,0:DEFINT A-Z:DIM BX(9),BY(9):PRINT CHR$(27);"W"
20 FOR A=0 TO 167:READ B:POKE A-3566,B:NEXT:POKE -320,242:POKE -321,18
30 B$=CHR$(140):C$=CHR$(141):D$=CHR$(142):E$=CHR$(143):F$=CHR$(144)+CHR$(145)
40 DATA 0,7,7,2,2,255
50 DATA 0,112,112,32,32,255
60 DATA 255,2,2,7,7,0
70 DATA 255,32,32,112,112,0
80 DATA 140,156,248,156,140,128
90 DATA 49,57,31,57,49,1
100 DATA 2,0,2,0,2,0
110 DATA 32,0,32,0,32,0
120 DATA 0,0,170,0,0,0
130 DATA 0,0,0,0,0,255
140 DATA 255,0,0,0,0,0
150 DATA 1,1,1,1,1,1
160 DATA 128,128,128,128,128,128
170 DATA 0,9,6,6,9,0
180 DATA 0,144,96,96,144,0
190 DATA 2,6,169,9,6,0
200 DATA 32,96,154,144,96,0
210 DATA 129,129,129,129,129,129
220 DATA 0,34,127,34,0,0
230 DATA 16,56,84,16,16,16
240 DATA 16,16,84,56,16,0
250 DATA 126,0,126,0,126,0
260 DATA 0,7,7,2,2,0
270 DATA 0,2,2,7,7,0
280 DATA 12,28,120,28,12,0
290 DATA 48,56,30,56,48,0
300 DATA 2,0,170,0,2,0
310 DATA 32,0,170,0,32,0
320 CLS:SOUND 10000,10:FOR A2=1 TO 5:READ L$:LOCATE 1,A2+2:GOSUB 1210:NEXT
330 DATA ｶｶｶ>>>ｶｶ>>>ｶｶ>>ｶｶｶ>ｶｶｶｶ>ｶｶｶ>>ｶｶｶ>>ｶｶ
340 DATA ｶ>>ｶ>ｶ>>ｶ>ｶ>>ｶ>>ｶ>>ｶ>>>>ｶ>>ｶ>>ｶ>>ｶ>>ｶ
350 DATA ｶｶｶ>>ｶｶｶｶ>ｶ>>>>>ｶ>>ｶｶｶ>>ｶｶｶ>>>ｶ>>ｶｶｶｶ
360 DATA ｶ>>ｶ>ｶ>>ｶ>ｶ>>ｶ>>ｶ>>ｶ>>>>ｶ>ｶ>>>ｶ>>ｶ>>ｶ
370 DATA ｶｶｶ>>ｶ>>ｶ>>ｶｶ>>>ｶ>>ｶｶｶｶ>ｶ>ｶｶ>ｶｶｶ>ｶ>>ｶ
380 FOR A=1 TO 3:FOR A1=0 TO 5:READ B:POKE A1-3440,B:NEXT
390 GOSUB 1190:SOUND 15000,2:PRINT:NEXT
400 DATA 126,66,66,66,126,0
410 DATA 126,126,126,126,126,0
420 DATA 126,102,162,90,102,126
430 GOSUB 1190:FOR A=1 TO 7:READ A1,A2,A3:LOCATE A1,A2:PRINT CHR$(A3);
440 SOUND 14000,1:SOUND 10000,1:SOUND 5000,1:SOUND 0,20:NEXT
450 DATA 0,5,153,39,5,154,5,0,155,5,7,156,5,5,144,2,6,144,7,4,145
460 GOSUB 1200:FOR A=1 TO 6:LOCATE 5,A:PRINT CHR$(139);:NEXT
470 LOCATE 1,5:PRINT STRING$(38,137);
480 LOCATE 5,5:PRINT CHR$(146);
490 SOUND 13000,1:SOUND 5000,1:SOUND 2000,1:GOSUB 1200
500 A$="Kill Bacteria by CROSS LASER."
510 LOCATE 9,6:FOR A=1 TO 29:AA$=MID$(A$,A,1)
520 PRINT AA$;:IF AA$>" " THEN SOUND 2000,2
530 FOR A1=1 TO 100:NEXT:NEXT
540 FOR A=1 TO 5000:NEXT:PRINT CHR$(27);"V";
550 CLS:LOCATE 0,1:PRINT"KEY FUNCTION";
560 FOR A=1 TO 4:READ A1,A2,L$:LOCATE A1,A2:GOSUB 1210:NEXT
570 LOCATE 9,6:PRINT D$;:FOR A=1 TO 10000:NEXT
580 DATA 0,2,ﾔﾔﾔﾔﾔﾔﾔﾔﾔｲﾔﾔ>>>ｺ>>ｺ>>>>>ｺｺｺｺｺｺｺ
590 DATA 7,3,sｴ_ｵ>>>ｴ^ｵｴzｵ>>>ｴ>qn_ac>ｵ
600 DATA 7,4,ｳ>ｲ>>>>>ﾔ>>ﾔ>>>>>ﾔﾔﾔﾔﾔﾔﾔ
610 DATA 7,5,bｴxｵ>>>>jIｵp>>>>>>dgpc?
620 CLS:TI=80:SC=0:ST=1:BK=3
630 X=10:Y=7:BC=BK:CC$="":RX=RND(9)*18+2:RY=RND(9)*10+3
640 FOR A=0 TO BK-1:BX(A)=RX:BY(A)=RY:NEXT:GOSUB 1180
650 LOCATE 22,0:PRINT C$;"=== BACTERIA ===";B$;
660 LOCATE 22,1:PRINT STRING$(18,148);
670 LOCATE 22,2:PRINT C$;C$;C$;:PRINT USING "SCORE ######";SC;:PRINT B$;B$;B$
680 A$=STRING$(8,148):LOCATE 22,3:PRINT A$;D$;D$;A$;
690 LOCATE 22,4:PRINT C$;" TIME  ";C$;B$;"  ROUND";B$;
700 A$=STRING$(7,148):LOCATE 22,5:PRINT A$;C$;C$;B$;B$;A$;
710 LOCATE 22,6:PRINT C$;:PRINT USING "   ### ";TI;:PRINT C$;
720 PRINT B$;:PRINT USING "   ##  ";ST;:PRINT B$;
730 LOCATE 22,7:PRINT STRING$(8,D$);"  ";STRING$(8,D$);
740 FOR A=1 TO 20:LOCATE A,0:PRINT E$;:LOCATE A,7:PRINT D$;:NEXT
750 FOR A=1 TO 6:LOCATE 0,A:PRINT B$;:LOCATE 21,A:PRINT C$;:NEXT
760 LOCATE 4,3:PRINT USING"BACTERIA ...##";BK
770 GOSUB 1200:GOSUB 1180:LOCATE 8,3:PRINT"READY!";
780 FOR A=3 TO 1 STEP -1:LOCATE 10,5:PRINT USING"#";A;
790 SOUND 6000,1:GOSUB 1190:NEXT
800 LOCATE 9,5:PRINT"Go!";:SOUND 3000,5:GOSUB 1180
810 S1$=E$:S2$=D$:S3$=B$:S4$=C$:GOSUB 1220
820 X=X+EX:Y=Y+EY:S1$=CHR$(135):S2$=CHR$(136)
830 S3$=CHR$(131+Y MOD 2):S4$=CHR$(133+Y MOD 2):GOSUB 1220
840 FOR A=0 TO BK-1:IF BX(A)<0 GOTO 910
850 LOCATE BX(A),BY(A)¥2:PRINT" ";
860 RX=0:RY=0:IF RND(9)<.6 THEN RX=RND(9)*3-1
870 IF RND(9)<.6 THEN RY=RND(9)*3-1
880 BX(A)=BX(A)+(BX(A)+RX>0)*(BX(A)+RX<21)*RX
890 BY(A)=BY(A)+(BY(A)+RY>1)*(BY(A)+RY<14)*RY
900 LOCATE BX(A),BY(A)¥2:PRINT CHR$(144+BY(A) MOD 2);
910 NEXT:TI=TI-1:IF TI<0 GOTO 1130
920 LOCATE 26,6:PRINT USING"###";TI;
930 EX=0:EY=0:K1=PEEK(-433):K2=PEEK(-432):K3=PEEK(-430)
940 EX=(K3=8)*(X<20)-(K3=4)*(X>1):EY=(K1=1)*(Y<13)-(K2=1)*(Y>2)
950 IF PEEK(-428)<>32 GOTO 990
960 EX=0:EY=0:C=PEEK(X+40*(Y¥2)-768)
970 B=3:D=137+Y MOD 2:M$=CHR$(D+2):N$=CHR$(D):O$=CHR$(139):P$=CHR$(D+20)
980 GOSUB 1000:GOSUB 1030:B=3:D=0:M$=" ":N$=M$:O$=M$:P$=M$:GOSUB 1000
990 IF BC GOTO 810 ELSE 1090
1000 LOCATE X,1:PRINT O$;:FOR A=1 TO 20 STEP 2
1010 LOCATE A,Y¥2:PRINT N$;N$;:LOCATE X,B¥2:PRINT O$;:B=B+1:NEXT
1020 LOCATE X,Y¥2:PRINT P$:RETURN
1030 IF C<>D+7 THEN RETURN
1040 LOCATE X,Y¥2:PRINT CHR$(D+9);
1050 FOR A=0 TO BK-1:IF BX(A)<>X OR BY(A)<>Y GOTO 1080
1060 SC=SC+10:BC=BC-1:BX(A)=-1:SOUND 13000,1:SOUND 5000,1:SOUND 2000,1
1070 LOCATE 31,2:PRINT USING"######";SC;
1080 NEXT:RETURN
1090 FOR A=TI*10 TO 0 STEP -10
1100 LOCATE 5,4:PRINT USING"BONUS #####";A;:IF A<>0 THEN SC=SC+10
1110 LOCATE 31,2:PRINT USING"######";SC;:SOUND 7000,1:SOUND 0,1:NEXT
1120 BK=BK+1+(BK=10)*10:ST=ST+1:TI=80+20*(BK-3)-10*(ST¥10):GOTO 630
1130 GOSUB 1180:L$=F$+" GAME OVER "+F$:LOCATE 3,3:GOSUB 1170
1140 L$="Try Again(Y/N)?":LOCATE 4,5:GOSUB 1170
1150 A$=INKEY$:IF A$="Y" GOTO 620
1160 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(27);"W":CLS:END ELSE 1150
1170 FOR A=1 TO LEN(L$):PRINT MID$(L$,A,1);:SOUND 3000+A*100,1:NEXT:RETURN
1180 FOR A=1 TO 6:LOCATE 1,A:PRINT SPACE$(20);:NEXT:RETURN
1190 FOR AL=1 TO 1000:NEXT:RETURN
1200 FOR AL=1 TO 2000:NEXT:RETURN
1210 FOR AL=1 TO LEN(L$):PRINT CHR$(ASC(MID$(L$,AL,1))-30);:NEXT:RETURN
1220 LOCATE X,0:PRINT S1$;:LOCATE X,7:PRINT S2$;
1230 LOCATE 0,Y¥2:PRINT S3$;STRING$(20,28);S4$;:RETURN
```


★表紙の少年の目鼻口を親指でかくす。本を横にするとまたまた顔になる。デザ部エライ！見つけた僕もえらい!!（神奈川県横浜市・小島利之13才）……【デザ部：これがわからない人はウチワもの。影：？デザ部：センスがない！】

FX-702P用

AREA 88



SOFT NKMR

エリア88に入隊してしまったあなたは，アスランの反政府軍と戦わなくてはなりません。これは，敵機や敵対空戦車を破壊し，金をもうけて自分の戦闘機をグレードアップしていくゲームです。

HOW TO PLAY

VAC [EXE] $="F100A－4EF－4E [SPC] C－2F－14F－16 [SPC] ADV" [EXE] RUN [EXE] として始めます。

画面は左から，自分の戦闘機，持ち金，今入っている燃料，ミサイル，バクダン，バルカンの数となっています。まず[1]を押して戦闘機を買ってください。一番はじめは，安いF－100しか買えません。戦闘機データを見て，機体名から値段までを入力していってください。[2]はエネルギーの補給。自分の戦闘機のエネルギー量以下の量なら補給できます。＋1ごとに－1$です。[3]はミサイルの補給で，－2000$。[4]はバクダンで－1000$。[5]はバルカンの弾で－200$です。[7]でいよいよ出発です。

エリア 89

ここにくると"AREA 89?"といってきますから着陸するときは[0]，しないときは[1]を入れてください。[0]にすると燃料の補給だけできます。

移動

敵のいる位置を探してください。

```
+            #0, OE150
└─────┘    └─┘  └─┘
   A        B    C
```

A：ディスプレイ
B：自分のいる座標
C：エネルギー

KEY操作は[2]，[4]，[6]，[8]です。敵と同じ座標になると，"HAKEN5"などと表示されます。この"5"は敵の数です。ちなみにエリア88は（0，0），エリ89は（5，5），敵の位置は，1面では（2，2）～（3，3），2面では（3，3）～（5，5），3面では（4，4）～（7，7），4面以降は（5，5）～（9，9）。敵の数は，面数とともに増えていきます。

敵を発見すると，空中戦か対地戦となります。

空中戦

```
V     +      #2M2V100L
└──────┘     └┘└┘ └─┘
   A         B C   D
```

A：ディスプレイ（＋は照準，Vは敵戦闘機）
B：ミサイル量
C：バルカン量
D：エネルギー

[1]で左，[3]で右，[2]でバルカン砲発射で，[5]でミサイル発射です。脱出は[－]です。敵の攻撃があり，きりぬけると脱出です。敵(＊)が左から13以下なら[3]，8以上なら[1]を押してください。MISSすると，エネルギーが－10～－30ひかれます。

対地戦

```
+.    #≦        =5H2B2V
└──┘ └─────┘   └┘└┘└┘
 A      B       C D E
```

A：後ろから見た図（＋は自分，．は敵）
B：横から見た図（＝は自分，≦は敵）
C：高度
D：バクダン量
E：バルカン量

[1]，[3]，[4]，[6]で左右上下，[2]でバルカン砲発射，[5]でバクダン発射，脱出は[－]です。ここでの敵は，"＋"と"．"が合っていて，"≦"と"＝"の距離と高度(C)

FX－702P

```
P0: 1679 STEPS
  15 H=60000:GSB 20:
     GOTO 75
  20 G=G+1:S=G:IF S>
     4;S=4
  30 O=INT (RAN#*(S+
     1)+1+S:P=INT (R
     AN#*(S+1)+1+S:I
     F O=5;IF P=5 TH
     EN 30
  40 Q=INT (RAN#*(G+
     1)+3+G
  50 R=INT (RAN#*2:R
     ET
  70 M=0:N=0:PRT "AR
     EA 88"
  75 IF E=0;PRT "...
     .";:GOTO 90
  80 PRT MID(E,4);
  90 PRT H;"$";###;I
     ;"E";#;J;K;L;:I
     NP S:IF S>7 THE
     N 75
 100 GSB (S*10+100:G
     OTO 75
 110 INP "E,M,B,V,N,
     $",A,B,C,D,E,F
 111 H=H-F*S:IF H≦0
     THEN 160
 112 RET
 120 INP "E",F:IF A<
     F+I THEN 120
 121 I=I+F:S=1:GOTO
     111
 130 INP "M",F:IF B<
     F+J THEN 130
 131 J=J+F:S=2000:GO
     TO 111
 140 INP "B",F:IF C<
     F+K THEN 140
 141 K=K+F:S=1000:GO
     TO 111
 150 INP "V",F:IF D<
     F+L THEN 150
 151 L=L+F:S=200:GOT
     O 111
 160 VAC :END
 170 IF E=0;RET
 190 WAIT 0:PRT "
      +    #";#;M;",
     ";N;"E";###;I
 200 T$=KEY:IF T$=""
      THEN 190
 210 IF T$="2";N=N-1
 220 IF T$="4";M=M-1
 230 IF T$="6";M=M+1
 240 IF T$="8";N=N+1
 245 WAIT 40:I=I-10
 246 PRT :IF I≦0;I=0
     :PRT "GAGAGA-10
     00$":F=1000:S=1
     :GSB 111:GOTO 7
     0
 250 IF M=O;IF N=P;P
     RT "HAKEN!!";Q:
     GOTO 300
 260 IF M=0;IF N=0 T
     HEN 70
 270 IF M=5;IF N=5;I
     NP "AREA 89",S:
     IF S=0;GSB 120
 290 GOTO 190
 300 IF R=1 THEN 600
 310 F=INT (RAN#*9
 320 WAIT 0:PRT :PRT
      "    +    #";#
     ;J;"M";L;"V";##
     #;I;"L";CSR F;"
     V";
 330 WAIT 40:T$=KEY:
     I=I-1:IF I≦0 TH
     EN 245
 340 IF T$="1";F=F+1
 350 IF T$="3";F=F-1
 360 IF T$="2";IF L>
     0;L=L-1:GOTO 45
     0
 370 IF T$="5";IF J>
     0;J=J-1:GOTO 45
     0
 380 IF T$="-";GSB 4
     90:M=M-1:GOTO 1
     90
 390 IF INT (RAN#*5=
     0;GSB 490
 400 IF F>4;F=F+INT
     (RAN#*2
 410 IF F≦4;F=F-INT
     (RAN#*2
 420 IF F>8 THEN 310
 430 IF F<0 THEN 310
 440 GOTO 320
 450 IF F=4 THEN 470
 460 PRT CSR 3;"MIS"
     :GOTO 320
 470 PRT CSR F;"X":H
     =H+5000:Q=Q-1:I
     F Q>0 THEN 310
 480 GSB 20:GOTO 190
 490 S=INT (RAN#*19:
     WAIT 10:PRT :PR
     T CSR S;"*":IF
     S≦12;IF KEY="3"
     ;RET
 500 IF S≧8;IF KEY="
     1";RET
 510 PRT CSR 9;"BOM"
     :I=I-INT ((RAN#
     *3)+1)*10:GOTO
     310
 600 U=INT (RAN#*3:V
     =1:W=12:X=5
 610 WAIT 0:PRT :PRT
      CSR U;".";CSR
     V;"+";CSR 3;"#≦
     ";CSR W;"=";
 615 PRT CSR 13;#;X;
     "H";K;"B";L;"V"
     ;:T$=KEY:I=I-X:
     IF I≦0 THEN 245
 630 WAIT 40:IF T$="
     1";V=V-1:IF V<0
     ;V=0
 635 IF T$="3";V=V+1
     :IF V>2;V=2
 640 IF T$="4";X=X-1
     :IF X=0;PRT CSR
      V;"*";CSR W;"*
     ":GOTO 245
 660 IF T$="6";X=X+1
 670 IF T$="2";IF L>
     0;L=L-1:GOTO 74
     0
 680 IF T$="5";IF K>
     0;K=K-1:GOTO 74
     0
 690 IF T$="-";GSB 7
     80:M=M-1:GOTO 1
     90
 700 IF INT (RAN#*W-
     5=0;GSB 780
 730 W=W-1:IF W=4;W=
     12
 735 GOTO 610
 740 IF U=V;IF X+4=W
      THEN 760
 750 PRT CSR 7;"MIS"
     :GOTO 610
 760 PRT CSR U;"V";C
     SR 4;"V":H=H+30
     00:W=12:Q=Q-1:I
     F Q>0 THEN 800
 770 GOTO 480
 780 PRT :PRT "ESCAP
     E (0-";X;")";:I
     NP Z:IF Z=INT (
     RAN#*X;RET
 790 I=I-INT (RAN#*3
     +1)*10:PRT "BOM
     ";I
 800 U=INT (RAN#*3:G
     OTO 610
```

が同じときに，何かを発射すると破壊できます。

敵の攻撃

“ＥＳＣＡＰＥ（０－高度）”と表示されます。０から高度までの数字で，脱出口は一つだけです。カンで選んでください。やられると“ＢＯＭ　50（残りのエネルギー）”などと出ます。

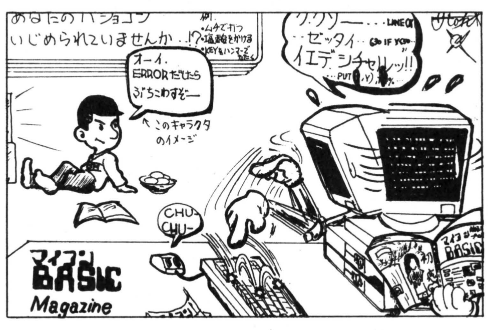
その他

ゲームをやめるときは，ＡＲＥＡ　88にいって[6]で終了します。一度電源を切って途中から始めたい人は，ＡＲＥＡ　88にもどってからＯＦＦとし，始めるときにＲＵＮ70 [ＥＸＥ] としてください。ゲーム途中にＥＲＲ－７ＰＯ－[　] と出たときは，ＧＳＢ文のネスティング・エラーですので，[ＡＣ] ＲＵＮ [　] [ＥＸＥ] としてください。

《第１表》戦闘機データ

機体名	エネルギー量	ミサイル量	バクダン量	バルカン量	NO	値段（$）
Ｆ－100	150	2	2	3	1	50000
Ａ－４Ｅ	250	2	5	4	5	80000
Ｆ－４Ｅ	250	5	2	4	9	80000
Ｃ－２	300	4	4	6	13	120000
Ｆ－14	350	6	1	6	17	140000
Ｆ－16	350	2	6	5	21	140000
ＡＤＶ	500	8	8	8	25	250000

by すーちゃ



評：カワイソウナノハ　ワタシデス！（マイコン）

★ベーマガベーマガって言ってるけどベーマガって何人くらいの人が読んでるの？（千葉市・おかめパパ13才）……【編：どのくらいって，こーのくらい！影：おっ，腕を伸ばしちゃって！それなら，こーのくらい!!

PASOPIA mini用

トンキーコンク MINI



箕輪　美幸

皆さん御存知のトンキー・コンク？です。少し簡単になっていますが，どうぞ楽しんでください。

遊びかた

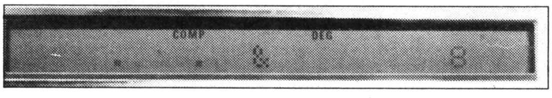
ＲＵＮすると，〝ＢＥＥＰ（Ｙ／Ｎ）？〟と聞いてきます。音を出すなら[Y]を入力してください。[RETURN]でゲーム開始です。

左から樽〝．〟が転がって来ます。これを，[Z]キーを押して飛び越えてください。右の数はタイムで，100になるとクリアです。１面クリアするごとに〝&〟が一つ増えます。〝&〟がなくなるとゲーム・オーバーで，スコアが表示されます。

最後に

一度に三つまで飛べますが，それ以上はあきらめてください。絶対に無理です。それでは健闘を祈ります。

★



《写真１》実行画面――オッとつまずくな!!

トンキーコンクＭＩＮＩのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 500
20 B=0
30 INPUT "BEEP (Y/N)";
   B$
40 IF B$="Y" THEN B=1
50 M=0.15:D=2
60 FOR Y=1 TO 8
70 PRINT "DAI";Y;"MEN"
   ,
80 J=0:R$=".
       ":D=D+1:GOSUB 6
   00
90 FOR Z=1 TO 100
100 P=RND
110 IF P>M THEN S1$=" "
    :GOTO 130
120 S1$="."
130 R$=S1$+R$
140 J=J-1:IF J>0 THEN S
    $=R$:GOTO 160
150 GOSUB 700
160 BEEP B:BEEP 0:PRINT
     S$;"      ";Z
170 IF J=0 THEN 210
180 IF J>0 THEN 240
190 K$=INK$
200 IF K$="Z" THEN J=3:
    GOTO 240
210 T$=MID$(R$,12,1)
220 IF T$=" " THEN 240
230 GOSUB 800
240 NEXT Z
250 FOR X=1 TO 30:BEEP
    B:BEEP 0:NEXT X:PAU
    SE "CLEAR":M=M+0.05
    :NEXT Y:PAUSE "GREA
    T"
260 BEEP B:WAIT 5:BEEP
    0:PAUSE "GAME OVER"
    :A=(Y-1)*100+Z:PAUS
    E "SCORE";A
270 PRINT "REPLAY ? (Y/
    N)":BEEP B:BEEP 0
280 IF INK$="Y" THEN 50
290 IF INK$="N" THEN EN
    D
300 GOTO 270
500 REM ***DEMO***
510 E1$="DONKEY KONG":E
    2$=" MINI"
520 FOR E=1 TO 11:WAIT
    2
530 E3$=MID$(E1$,1,E):P
    RINT E3$:WAIT 1:BEE
    P 1:BEEP 0:NEXT E
540 FOR E=1 TO 5:WAIT 2
550 E4$=MID$(E2$,1,E):P
    RINT E3$;E4$:BEEP 1
    :BEEP 0:NEXT E
560 PAUSE E3$;E4$:RETUR
    N
600 REM ***PRINT1***
610 Q$=" ":FOR V=1 TO D
    :Q$=Q$+"&":NEXT V:P
    AUSE Q$:RETURN
700 REM ***PRINT2***
710 N$="&"
720 D1$=MID$(R$,1,11):D
    2$=MID$(R$,13,3)
730 S$=D1$+N$+D2$:RETUR
    N
800 REM ***DEAD***
810 BEEP B:WAIT 3:BEEP
    0:PAUSE "DEAD!!":D=
    D-1
820 IF D=0 THEN 260
830 GOSUB 600:RETURN
```


★ソフトを買いにいったらいつも自分の自慢をするやつがいた。見栄はってＰＣ－9801の高いソフトを買ってしまった。（三重県津市・川崎隆也14才）……【編：隆也君はＰ８ｍｋⅡユーザーなんでしょ？もったいないことを!!】

PB-100用



大漁船

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード PB①

近藤 隆

Let's play

このゲームは，魚群探知器で魚を探し，船で追いかけてつかまえるというものです。

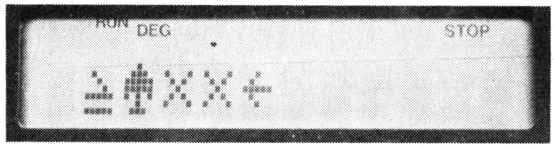
S 0 か，RUNでスタートです。

漁船（←）をキー 1 3 でコントロールします。R を押すと，魚群探知器の音波が漁船の位置から左端に向かって走っていきます。もし魚がいれば，(♠)が一瞬だけ表示されます。船を魚に近づけて G を押せば，網が投げられて，魚がかかればとらえることができます。網は，船の左側へ3文字分しか届きません。

魚を横取りしようとたくらんでいる悪いさめ（≥）が，漁船の周りを泳いでいます。まちがってこのさめに網をかぶせますと，さめは大暴れして網を食い破ります。3回網を食いやぶられますと，ゲーム・エンドです。

魚の動きはとても速く，わずかな間にかなり動き回り，ぐずぐずしていると魚群探知器の情報とは全くちがう位置へ移動してしまいます。

★

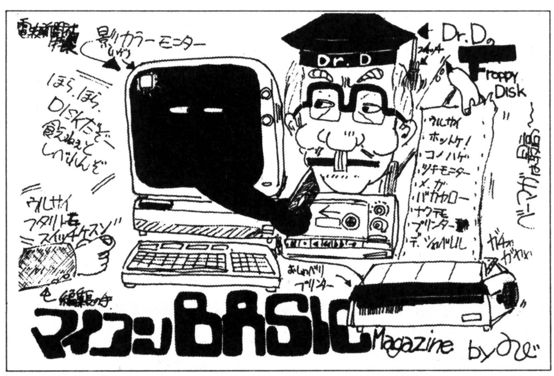


《写真1》サメに気をつけて魚をつかまえる

大漁船のプログラム・リスト

```
P0
  10 T=-10:M=0:C=11
  20 S=0:T=T+10:F=IN
     T (RAN#*11:J=C-
     INT (RAN#*5+2
  30 F=ABS (F+INT (R
     AN#*3-1:IF F>10
     ;F=F-2
  40 J=ABS (J+INT (R
     AN#*3-1:IF C-J<
     2;J=C-2
  50 IF C-J>6;J=J+1
  60 PRINT :PRINT CS
     R C;"←";CSR J;"
     ≥";:D$=KEY:IF K
     EY="" THEN 30
  70 IF D$="1";C=C-1
     :GOSUB 300
  80 IF D$="3";C=C+1
     :GOSUB 300
  90 IF D$≠"G" THEN
     180
 100 FOR I=1 TO 3:PR
     INT CSR C-I;"x"
     ;:NEXT I
 110 IF C-J>3 THEN 1
     60
 120 FOR I=1 TO 2:FO
     R K=3 TO 1 STEP
      -1:PRINT CSR C
     -3;"xxx";CSR C-
     K;"≥";
 130 FOR L=0 TO 20:N
     EXT L:NEXT K:FO
     R K=1 TO 3:PRIN
     T CSR C-3;"xxx"
     ;
 140 PRINT CSR C-K;"
     ≤";:FOR L=0 TO
     20:NEXT L:NEXT
     K:NEXT I:M=M+1
 150 IF M=3;PRINT :P
     RINT "SCORE";T;
     :END
 160 IF C-F≦0 THEN 1
     80
 170 IF C-F<4;FOR I=
     1 TO 5:PRINT CS
     R F;"x";CSR F;"
     ♠";:NEXT I:GOTO
      20
 180 IF D$≠"R" THEN
     30
 190 FOR I=C-1 TO 0
     STEP -1:PRINT C
     SR I;"(";:IF I=
     F;PRINT CSR I;"
     ♠";
 200 FOR K=0 TO 20:N
     EXT K:PRINT CSR
      I;" ";:NEXT I:
     GOTO 30
 300 IF C<3;C=3
 310 IF C>11;C=11
 320 RETURN
```

評…Dr.，鼻の下になんかついてるよ！（影）



by のびた

★お父さんとお母さんが夫婦げんかでベーマガを投げた。僕のベーマガがぼろぼろになってしまった。(長野県飯田市・勝村誠之12才)……【編：誠之君のお父さんケンカしないで!!影：してもいいけどベーマガ投げないで!!(ボカッ)】

PB-100+RAMパック用

関西電機保安共会



エントリーコード PB②

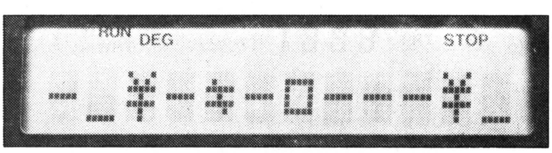
飯田　善郎

電線自動修理機を制御するコンピュータ「AKI0009」が暴走し，電線をぶった切るマシンになってしまった。あなたはラジコン修理機をコントロールして，修理していってください。

遊びかた

もと修理機（クラッシュ・マシン）〝◆〞は，ちょろちょろ動き回って電線〝—〞をちょん切り（キ）ます。切れた電線は落ちて〝_〞と表示されます。[1]，[3]のキーで自分〝□〞を動かし，落ちた電線の上に重なったら，[Z]キーを押してください。キャラが一瞬変わり，みごと電線はつながり，＋10点です。クラッシュ・マシンと重なると自分がつぶれますが，電柱の上にいれば大丈夫です。

しかし，これでは逃げっぱなしですね。どうやったらクラッシュ・マシンをやっつけられるでしょうか。電流は電線がつながっていれば流れます。どこも切れていないときには，クラッシュ・マシンは注意して切るので感電することはありませんが，そうでないときには無防備です。一か所しか切れてないときに（数か所切られたらつないで一か所だけ残し）その上に重なって待ち，クラッシュ・マシンが電線を切ったときに[Z]キーでそこをつないでください。クラッシュ・マシンを媒体に電気が流れるので，感電してこわれます。クラッシュ・マシンをこわすと100点，５台こわすと，ボーナスが500点です。



《写真１》君は電線の修理マンです

プログラムについて

このプログラムで自慢したいのは，いくら敵や自分が動きまわっても，背景の電線・電柱が影響をうけないところです。これは，１カーソルごとに文字変数を割りあて(30〜40行)，キャラを動かした後にはその場所に割りあてたキャラを表示させているのです。

書き忘れましたが，自分は３台までで４か所以上切れた場所ができると，苦情が殺到してクビ，ゲーム・エンドです。タイトルは，関西の人なら知っているコマーシャルをヒントにつけました。

関西電機保安共会のプログラム・リスト

```
P0
  5 VAC
 10 C=1:D=6:G=3:H=0:E=5:J=3
 30 FOR A=0 TO 11:O$(A)="-":NEXT A
 40 FOR A=2 TO 10 STEP 4:O$(A)="¥":NEXT A
 45 FOR A=0 TO 11:PRINT CSR A;O$(A);:NEXT A
 50 A=INT (RAN#*12):IF A=B THEN 50
 60 IF C=0;PRINT CSR B;"*";:GOTO 160
 70 PRINT CSR B;O$(B);
 80 B=B+(A-B)/ABS (A-B)
 90 PRINT CSR B;"◆";
 95 FOR L=0 TO E:NEXT L
100 IF D=B THEN 240
110 IF 2>RAN#*10 THEN 180
115 IF H=4 THEN 300
120 IF KEY="1";IF D>0;PRINT CSR D;O$(D);:D=D-1
130 IF KEY="3";IF D<11;PRINT CSR D;O$(D);:D=D+1
135 IF KEY="Z" THEN 200
140 PRINT CSR D;"□";
145 IF D=B THEN 245
150 IF B=A THEN 50
155 GOTO 60
160 F=F+1:IF F=3;C=1
170 GOTO 120
180 IF O$(B)="-";O$(B)="_":C=0:H=H+1:F=0
190 GOTO 120
200 IF O$(D)≠"_" THEN 150
210 PRINT CSR D;"+";:H=H-1
220 O$(D)="-":IF H=1;IF C=0 THEN 280
230 I=I+10:GOTO 150
240 IF O$(D)="¥" THEN 110
245 IF O$(D)="¥" THEN 150
250 FOR A=0 TO 6:PRINT CSR B;"*";:GOSUB 400
255 PRINT CSR B;"X";:GOSUB 400:NEXT A
260 J=J-1:IF J=0 THEN 300
270 B=0:D=6:GOTO 45
280 FOR A=0 TO 6:PRINT CSR B;"+";:GOSUB 400
285 PRINT CSR B;"X";:GOSUB 400:NEXT A
290 E=E-1:IF E=0 THEN 310
295 I=I+100:B=0:GOTO 45
300 PRINT :PRINT "THE END:";I:GOTO 5
310 PRINT :PRINT "GOOD! +500",:E=5:I=I+500:GOTO 45
400 FOR M=0 TO 4:NEXT M:RETURN
```

★ＯＦコーナーは平均56文字で載る。うう33文字で終ってしまった。(神奈川県大和市・Ｐ８ｍｋII大好き)……
【影：字数を数えるヒマがあったらプログラムの勉強でもしなさい。編：人のことというヒマに仕事でもしなさい。】

PC-1245/51用

BM保線区は大騒ぎ

――TRAIN PANIC――



保苅一志

▶ GAMEについて ◀

あなたは，保線区員です。線路を走ってくる列車を，対応キーを押して区分けしてください。列車は３種類あり，面ごとにキーが変わります。[DEF]＋[A]で，はじめに対応キーが表示されます。何かキーを押すと，ゲーム・スタートです。

右端から列車が走ってきます。左端に着くまでにすばやく判別してキーを押してください。入力を受けつけると，応答音がします。30台を区分けすると，ひとまず仕事は終わり，あなたの編成した列車と正解率が表示されます。正解率が70％を割ると，「役たたず!!」ということでクビ。めでたく合格だとつぎの面に進めますが，列車の見えている区間はだんだん狭くなります。10面まであります。クビにならないよう，頑張れ!!

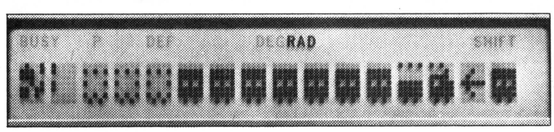
▶ プログラムについて ◀

まず，400行のデータを間違わないようにしてください。これは，ゲーム中に使っている高低２音を出すための，マシン語サブ・ルーチンのデータです。それから，画面の中の〝■〟は，30行でＸ＄（０）に入れています。76は〝■〟の中間コードです。

高速化の手段として，サブ・ルーチンはラベルをつけて（つけないとかえって遅い）プログラムの頭にもってきています（このため，ゲーム開始には[DEF][A]を用いているのです）。変数への代入文を続けるときは，〝：〟で区切るより〝，〟で代用すると早くなります。

BM保線区は大騒ぎのプログラム・リスト

```
  2:"W" FOR N=0 TO Q:
    NEXT N: RETURN
  3:"1" FOR L=1 TO M:
    CALL &C5C5: CALL F:
    NEXT L: RETURN
  4:"2" FOR L=1 TO M:
    CALL &C5CA: FOR O=0
    TO 3: NEXT O: CALL F
    : NEXT L: RETURN
  5:"A" CLEAR : RANDOM :
    WAIT 0:F=4576
 10:DIM Z$(0)*5,X$(0)*23
    ,S$(2)*10
 15:RESTORE : FOR I=0 TO
    10: READ J: POKE &C5
    C5+I,J: NEXT I
 20:PRINT "  TRAIN-PANIC
    ":M=4: GOSUB "1":M=2
    : GOSUB "2"
 25:X$(0)="               "
 30:FOR I=0 TO 10: POKE
    &C5BA+I,76: NEXT I
 33:FOR W=1 TO 10: USING
    "###"
 34:IF W=1 LET X$="1",Y$
    ="2",Z$="3": GOTO 60
 35:S= RND 3
 40:T= RND 3: IF S=T
    THEN 40
 45:U=6-S-T
 50:X$= STR$ S,Y$= STR$
    T,Z$= STR$ U
 60:PRINT "  =";X$;"   =
    ";Y$;"   =";Z$
 70:FOR I=0 TO 2:
    RESTORE 501+I: READ
    A,B,C,D,E: POKE &F80
    5+25I,A,B,C,D,E:
    NEXT I
 75:M=1: GOSUB "2"
 76:IF INKEY$ ="" GOTO 7
    6
 77:PRINT " START !!":M=
    5,Q=30: GOSUB "1":
    GOSUB "W"
 80:S=10,T=S,U=S,V=31
100:PRINT MID$ (X$(0),W,
    13);V-1: POKE &F804,
    85: CALL F
101:R= RND 3-1,A(19+R)=A
    (19+R)-1
110:IF A(19+R)<0 THEN 10
    1
120:V=V-1
130:RESTORE 501+R: READ
    A,B,C,D,E
140:M=2: GOSUB "1"
160:POKE &F83C-5W,A,B,C,
    D,E
170:I=5*(10-W)
180:POKE &F805+I,A,B,C,D
    ,E,0,0,0,0,0
190:K$= INKEY$ : IF K$
    LET M=1: GOSUB "2":
    POKE &F800+I,0,0,0,0
    ,0: GOTO 220
200:I=I-5: IF I<0 POKE &
    F805,0,0,0,0,0: GOTO
    225
210:GOTO 180
220:IF K$>="1" AND K$<="
    3" LET S$(R)=S$(R)+K
    $
225:IF V>1 THEN 100
230:S=0,T=0,U=0,Q=99:
    PRINT "": USING "###
    #"
240:FOR I=0 TO 2
243:RESTORE 501+I: READ
    A,B,C,D,E
245:POKE &F868,A,B,C,D,E
    ,8,8,42,28,8,56,126,
    61,116,61,57,120,57,
    120,57
250:FOR H=1 TO 10
260:IF A$(24+I)= MID$ (S
    $(I),H,1) LET A(19+I
    )=A(19+I)+1
270:RESTORE 500+ VAL
    MID$ (S$(I),H,1):
    READ A,B,C,D,E
280:POKE &F83C-5H,A,B,C,
    D,E
290:NEXT H:M=1: GOSUB "2
    ": GOSUB "W": PAUSE
    " ";10A(19+I);"%":S$
    (I)=""
300:NEXT I
301:PAUSE " TOTAL";(S+T+
    U)/30*E2;"%"
302:IF S+T+U<21 PRINT "
    KUBI !!!":M=5: GOSUB
    "2": GOTO 350
310:NEXT W
320:WAIT 99: PRINT " CLE
    AR,STAGE-10": WAIT 0
    : PRINT " *** FINE !
     ***":M=20: GOSUB "1
    "
350:WAIT : PRINT "<< GAM
    E OVER >>": END
400:DATA &02,&31,&79,&C5
    ,&CC,&02,&21,&78,&11
    ,&E7,&37
500:DATA 42,64,34,64,42
501:DATA 62,126,62,126,6
    2
502:DATA 62,118,62,118,6
    2
503:DATA 62,98,62,98,62
505:END
```



《写真１》君は有能な鉄道員かな？

★僕のＭＺは電源を入れて30分くらいするとピーという音がします。こわれてるんでしょうか？僕はどうすればいいでしょう？（大阪市・矢野征雄15才）……【Dr.D：悪いところがあったら医者に行くんじゃよ。編：長生きのコツですネ!!】

PC-1500用

CATCH BOMBER



松田　浩二

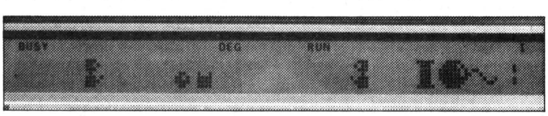
ゲームについて

ネットをはさんで，爆弾を投げあうゲームです。相手のエリア内に爆弾を投げこみ，直接ぶつけるか相手のエリア内で爆発させて，敵を倒してください。キー操作は[1]で左，[3]で右，[2]でスローイングです。まず，自分のスローイングからはじまります。

右はしには，導火線メーターと（自分のと相手のは別），距離計が表示されます。適当な距離を見はからって投げてください。画面のはじにはみ出した弾は，画面の反対側から現れます。短くても飛びすぎても，弾は自分のエリアに戻ってしまいます。

直撃されるか，導火線がなくなってプレーヤー・エリア内で爆発するとプレイヤーが1人減り，3人やられるとGAME　OVERです。再スタートは[SPACE]キーです。

スコアは，相手方に爆弾を投げこむと1点，直撃させると10点，相手のエリア内で爆発させれば500点です。直撃よりも相手をゆさぶるほうが高得点!!



《写真1》実行画面

CATCH BOMBERのプログラム・リスト

```
   5:DIM B(1),X$(2)
     :IF H>0THEN 12
  10:CLEAR :RANDOM
     :DIM B(1),X$(2
     )
  12:WAIT 50:CLS :
     PRINT "** Catc
     h - Bomber **"
     :S=0:P=0
  15:CLS :PRINT "TO
     P-SCORE";H:
     WAIT 0
  20:X$(0)="1022757
     F7700":X$(2)="
     00777F752210"
  25:B$="1C3E7F7F7F
     7D321C":D$="08
     04040810202010
     "
  30:B(0)=6*4:B(1)=
     6*4:X=3:Y=1:M=
     RND 5+10:N=-1:
     B=4
  50:CLS :CURSOR 8:
     GPRINT "007870
     707800":CURSOR
     18:GPRINT "417
     F7F7F41"
  55:CURSOR X:
     GPRINT X$(Y+1)
     +"003078683000
     ":CURSOR M:
     GPRINT X$(N+1)
  60:IF INKEY$ ="2"
     GOSUB 1000:
     GOTO 70
  65:GOTO 60
  70:IF T=1THEN 300
  75:IF Q>0LET Q=Q-
     1:GOTO 90
  80:CURSOR 19:B(0)
     =B(0)-1:GPRINT
     B$+LEFT$ (D$+D
     $+D$+D$,B(0))+
     "00"
  85:IF B(0)=0THEN
     2000
  90:IF Q=0CURSOR B
     :GPRINT "00307
     8683000"
  93:IF Q=0AND X=B
     THEN 2010
  95:ON VAL INKEY$
     GOSUB 150,170,
     200
 .05:CURSOR X:
     GPRINT X$(Y+1)
 110:GOTO 70
 150:Y=-1:IF X=0OR
     (X=B+1AND Q=0)
     RETURN
 151:X=X-1:CURSOR X
     +1:PRINT " "
 155:RETURN
 170:IF B=X+YAND Q=
     0GOSUB 1000
 175:RETURN
 200:Y=1:IF X=7OR (
     X=B-1AND Q=0)
     RETURN
 201:X=X+1:CURSOR X
     -1:PRINT " "
 205:RETURN
 300:IF Q>0LET Q=Q-
     1:GOTO 330
 305:CURSOR 19:B(1)
     =B(1)-1:GPRINT
     B$+LEFT$ (D$+D
     $+D$+D$,B(1))+
     "00"
 310:IF B(1)=0GOTO
     600
 315:N=SGN (B-M):M=
     M+SGN (B-N-M)
 320:CURSOR M-N:
     PRINT " ":
     CURSOR M:
     GPRINT X$(N+1)
 322:IF B=MTHEN 700
 325:IF M=B-NTHEN 5
     00
 327:GOTO 300
 330:IF Q=0CURSOR B
     :GPRINT "00307
     8683000"
 335:IF Q=0AND M=B
     THEN 700
 340:N=RND 2*2-3:IF
     N=-1AND M>9LET
     M=M-1
 345:IF N=1AND M<16
     LET M=M+1
 350:CURSOR M-N:
     PRINT " ":
     CURSOR M:
     GPRINT X$(N+1)
 355:GOTO 300
 500:CURSOR 19:
     PRINT "   : ":
     IF N=1LET J=18
     -B
 505:IF N=-1LET J=B
     -7
 510:FOR I=1TO J+
     RND 5:GCURSOR
     114+I:GPRINT "
     1C":NEXT I
 513:CURSOR B:PRINT
     " "
 515:Q=4:B=B+I*N:IF
     B>17LET B=B-18
 520:IF B<0LET B=17
     -B
 525:GOSUB 1010:
     GOTO 70
 600:CURSOR 9:PRINT
     "<<<<*>>>>":
     BEEP 5:S=S+490
 700:BEEP 1:WAIT 20
     :CURSOR M:
     GPRINT "707421
     706A70":WAIT 0
 705:S=S+10:B(0)=B(
     0)+10:IF B(0)>
     30LET B(0)=30
 707:Y=1:B=X+1:N=-1
 710:B(1)=6*4:GOTO
     50
1000:CURSOR 19:
     PRINT "   :
     ":FOR I=1TO
     18:GCURSOR 1
     14+I:GPRINT
     "1C":IF
     INKEY$ <>""
     NEXT I:GOTO
     1000
1003:CURSOR B:
     PRINT " "
1005:Q=4:B=B+I*Y:
     IF B>17LET B
     =B-17
1006:IF B<0LET B=
     18+B
1010:IF B>8LET T=
     1:S=S+1
1015:IF B<8LET T=
     0
1020:IF B=8LET B=
     B-Y:GOTO 101
     0
1025:CURSOR 8:
     GPRINT "0078
     70707800"
1030:RETURN
2000:CURSOR 0:
     PRINT "<<<*>
     >>>":BEEP 5
2010:BEEP 5:WAIT
     20:CURSOR X:
     GPRINT "706A
     70217470":
     WAIT 0
2015:P=P+1:IF P<3
     GOTO 30
2020:CURSOR 19:
     PRINT S
2021:IF S>HLET H=
     S:WAIT 30:
     CLS :PRINT "
     YOU TOOK HIG
     H-SCORE";H
2025:IF INKEY$ <>
     " "GOTO 2025
2030:GOTO 12
```

★フェアレディZを買って無線機をとりつけX1もつけて車内でゲームをと思ってるが金がない。(大阪府豊中市·福間日産車&西部警察)……【編：で，運転は誰が？影：運転ロボットをとりつけるにちがいない。】

PC-2001用

MUPPY 20



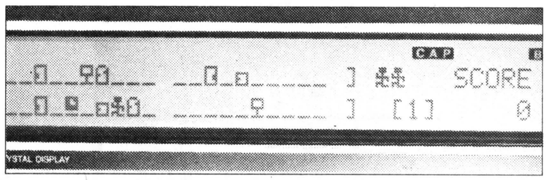
中野区民

襲いかかるモンスターをわなに誘い込め！そのすきに，ターゲットめがけてダッシュ!!

遊びかた＆操作方法

4，6で左右に移動，各階への昇り降りにはトランポリンを使います。ジャンプするごとに10点です。

ドアは，取っ手方向から通ると落とし穴になります。反対方向からは通り抜けできませんが，いったん落とし穴にしてしまえば，自由に行き来できます。モンスターは落とし穴にはまるとしばらく動けず，この間にモンスターをふんづければ，20点か20×2点されます。ターゲットは各パターンごとに3種類9個あり，同じものを続けて取ると30×2点，パターンも3種類で3クリアごとに1人増えます。



《写真1》実行画面――まず金庫を取る

MUPPY 20のプログラム・リスト

```
100 '-----------------------------------[ 「 MUPPY 20 」  ・・for PC-2001・・ KUMIN. ]
110 CONSOLE 0,0,0:CLEAR 1024:DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);" *^^^^^^^^^^^^< MUPPY 20
 >^^^^^^^^^^^^*            <<4- [----------] -6>>";
120 FOR H=&HFCAE TO &HFCDF:POKE H,&H8:NEXT
130 FOR H=0 TO 49:READ D$:POKE &HFCAE+H,VAL("&H"+D$):LOCATE 55+H¥5:PRINT CHR$(&H
E0+H¥5);:NEXT
140 '-----------------------------------------------------------[ ﾃﾞｰﾀ ｶｷ/ﾖﾐｺﾐ ]
150 F=FRE(""):RESTORE 590:READ F$(0):READ F$(5)
160 ON BMOD3 GOTO 170,180:RESTORE 600:GOTO 190
170 RESTORE 620:GOTO 190
180 RESTORE 640
190 FOR F=1 TO 4:READ F$(F):GOSUB 510:FOR H=E+1 TO E+23:R=PEEK(H):IF R>&HE0 THEN
 210
200 IF R=&H5F THEN 220 ELSE IF R-&H2A THEN IF (RAND&HF0)-&H30 THEN 220 ELSE R=R+
&HB0:POKE H,R ELSE POKE H,&H5F:GOTO 220
210 G=G-(R>&HE4):IF R>&HE7 THEN X(F)=H-E:G=G-1
220 NEXT:F$(F)=F$(F)+"":GOSUB 510:E(F)=E:NEXT
230 '-----------------------------------------------------------[ ｹﾞｰﾑ ｽﾀｰﾄ ]
240 BEEP 30:LOCATE 54:WAIT 35:PAUSE "[  READY!  ]":LOCATE 26:FOR H=1 TO 3-M:PRIN
T CHR$(&HE1);:NEXT:LOCATE 31:PRINT "SCORE  Rs";:B=B+1:U=12¥B-BMOD3+3:LOCATE 77:P
RINT B;
250 FOR H=1 TO 4:Y(H)=X(H):Z(H)=U+2:POKE E(H)+Y(H),&HE8-((H=1)AND&H89):NEXT:R=&H
5F:S=&H20:F=1:L=9:K=1:N=40:I=0:Q=0:GOSUB 510:LOCATE 0:PRINT F$(2);:LOCATE 40:PRI
NT F$(1);"  [1]";:GOSUB 500:LOCATE 28-M:PRINT " ";:I$=INKEY$:GOTO 290
260 '-----------------------------------------------------------[ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ]
270 I=VAL(INKEY$)AND-K:IF I=0 AND R-&H20 THEN FOR H=1 TO U*3:NEXT H:GOTO 310
280 S=R:LOCATE L+N:PRINT CHR$(S);:L=L+(I=4ANDL>1)-(I=6ANDL<23):R=PEEK(E+L):IF (R
AND&HFE)-&HE2 THEN 290 ELSE I=R-I¥2-&HDB:IF I-5 THEN 280 ELSE S=R:R=&HE4:BEEP 27
,1:POKE E+L,R:BEEP 29,1
290 LOCATE L+N:PRINT CHR$(&HE0-(I=4));:IF R=&H20 THEN 380
300 '-----------------------------------------------------------[ ﾓﾝｽﾀｰ ]
310 IF S=&H20 THEN Y=Y(F):Z=Z(F):W=W(F):POKE E+Y,W:S=R
320 I$=INKEY$:Z=Z+(Z>0):LOCATE Y+N:ON SGN(Z-1)+1 GOTO 350,340:IF W-&HE4 THEN PRI
NT CHR$(W); ELSE Z=U-(U<2)-(U<3):BEEP 6,1:BEEP 4,1:GOTO 360
330 Y=Y+SGN(L-Y):W=PEEK(E+Y)
340 IF L=Y THEN 450 ELSE LOCATE Y+N:PRINT CHR$(&HE8+D);:D=1-D:IF W-&H20 THEN 360
 ELSE 320
350 BEEP 10,1:BEEP 15,1:BEEP 10,1:I$=INKEY$:BEEP 15,1:W=&H5F:POKE E+Y,W
360 IF R>&HE4 THEN 430 ELSE 270
370 '-----------------------------------------------------------[ ﾄﾗﾝﾎﾟﾘﾝ ]
380 IF S-&H20 THEN J=7:K=0:Y(F)=Y:Z(F)=Z:W(F)=W:POKE E+Y,&HE9+(Z(F)>2)
390 IF (FAND3)+K-1 THEN F=F+K+K-1:GOSUB 510 ELSE J=J-1:K=JAND1:N=40AND-K:P=P+(10
AND-K):GOSUB 500:IF J<0 THEN 410
400 LOCATE 0:PRINT F$(F+K);:LOCATE 40:PRINT F$(F+K-1);"  [";CHR$(F+48);:GOTO 270
410 LOCATE L+40:PRINT CHR$(&HE0);:FOR H=0 TO 7:BEEP 8-H,1:LOCATE L:PRINT CHR$(&H
6F-&H4F*(HAND1));:NEXT:GOTO 480
420 '-----------------------------------------------------[ ﾄｸﾃﾝ・ｹﾞｰﾑｾｲｷﾞｮ ]
430 BEEP 31,1:P=P+30:GOSUB 500:IF Q=R THEN Q=0:GOTO 430 ELSE Q=R:R=&H5F:POKE(E+L
),R:U=U+(U>2):G=G-1:IF G GOTO 360 ELSE ERASE F$:IF BMOD3=0 AND M+2 THEN M=M-1:FO
R H=0 TO 10:LOCATE 27-M:D=HAND1:PRINT CHR$(&HE1-&HC1*D);:BEEP 29AND-D,2-D:NEXT
440 PRINT CHR$(12);TAB(12);"JUST ...... WAIT";:BEEP 25:GOTO 150
450 IF Z=0 THEN 470 ELSE IF PEEK(E+Y)=&HE4 THEN BEEP 20,1:P=P+20:U=U+1:GOSUB 500
:IF Z<3 THEN Z=3:GOTO 450 ELSE R=&H5F:POKE E+Y,R:Y=X(F):Z=U:W=R
460 Z=Z+2:BEEP 25,1:GOTO 280
470 W(F)=W:Y(F)=Y:FOR H=0 TO 7:BEEP 8-H,1:LOCATE L+N:PRINT CHR$(&HE8+(HAND1));:N
EXT
480 M=M+1:IF M-3 THEN F=FRE(""):FOR F=1 TO 4:GOSUB 510:E(F)=E:POKE E(F)+Y(F),W(F
):W(F)=&H5F:NEXT:GOTO 250
490 PRINT CHR$(12);:PRINT "______________ GAME  OVER ____ SCORE ___";:BEEP 25:GO
SUB 500:BEEP 30:LOCATE 54:PRINT "[ RET. KEY ]":CLEAR:GOTO 440
500 LOCATE 71:PRINT USING "#####";P;:RETURN
510 E=PEEK(VARPTR(F$(F))+1)+(PEEK(VARPTR(F$(F))+2)-256)*256:RETURN
520 '-----------------------------------------------------------[ ｷｬﾗｸﾀｰ ]
530 DATA 58,4B,7F,2B,6C, 6C,2B,7F,4B,58
540 DATA 7F,41,41,59,7F, 7F,59,41,41,7F
550 DATA 40,20,40,20,40, 4F,49,79,49,4F
560 DATA 7C,54,44,44,7C, 5F,5F,59,5B,5F
570 DATA 7E,49,41,45,7E, 7E,7B,7F,77,7E
580 '-----------------------------------------------------[ ﾊｲｹｲ・ﾀｰｹﾞｯﾄ ]
590 DATA [ [IIIIIIIII] [IIIIIIIII] ],          [ *^^^^^^^^* *^^^^^^^^* ]
600 DATA [ **3*7*6*3* ****85**** ],            [ **3**58*** **2*6***** ]
610 DATA [ *8**3*6*3* ***7****** ],            [ ***7****** ***5*2**8* ]
620 DATA [ ***6*8**3* *****5**3* ],            [ **3**8**** *5*23**7** ]
630 DATA [ *7*23**6** *7*8**2*** ],            [ ****3*5*** *8**6***3* ]
640 DATA [ 6*8**5**** *3**6*2*** ],            [ *******73* **7****28* ]
650 DATA [ *****2*8** *5**62*5** ],            [ ****87**3* ******3*** ]
660 '-----------------------------------[   6th MAR 84' 2nd "DOMO-DESU.."  END ]
```

★最近，プログラムのとなりに絵が描いてあるね。（新潟県豊栄市・**志田靖敬 13才**）……【**デザ部**：フフッ春だからね。**編**：春はカットが増えるの？**デザ部**：動きが活発になる。**編**：影さんは「春眠暁を覚えず」**影**：ＺＺＺ…。】

発表!! 第1回THEベストプログラマー

編：ワッ!!すごいハガキの山だね。

読者参加のベストワン・プログラマー選びということで，アンケートハガキによる参加を呼びかけたわけですが，まずは読者の皆さんにお礼申しあげます。たくさんのハガキに編集部はてんてこまい!!1,500通にしぼって，集計を行ないました。

影：おもしろいけど，私の予想とは少し違った結果になってるね。

編：やはり，画面のきれいさやゲーム・アイデア，音楽などが人を魅きつけるゲームのポイントになっているようですね。

Dr.D：ふむ，読者に望むのは，短いリストの中でいかに工夫しているかも，判断材料の一つにしてほしいんじゃが。

編集長：この結果は，われわれ編集サイドのよい勉強にもなりますね。

さて，今回投票してくれた方には，抽選で30名様にハドソンの「好きですバッジ」などをさしあげます。次回はなんと，日立とソニーのポスターなどを用意してますよ。ふるって参加してくださいね!!

エントリーコード	プログラム名	得票数	エントリーコード	プログラム名	得票数
BJ①	3D BASE CRASH	765	M55①	PAN PAN 2	385
BJ②	HONEY FLYER	645	M55②	PIDER	1,035
BL①	KIRAI ZONE	590	PA①	BATTLE FIELD	280
BL②	こうのとりのおとしもの	815	PA②	LOAD WALKER	1,140
FM①	スターラッツ	755	P6①	MINE ESCAPE	360
FM②	TELE TELE	705	P6②	射 的	1,075
RX①	METEORITE WARS	930	P6II①	ひとり歩けゲーム	365
RX②	パズルゲーム	490	P6II②	PAGE 1	1,040
J1①	SCRAMBLE DELAY	985	P8①	REBOUND	300
J1②	宝だからタカラ	450	P8②	LABELER	1,105
J2①	MULTI 1	435	P8II①	PICPOK	770
J2②	忍 者	975	P8II②	CUPID	645
MS①	CAT HELP	1,085	P88①	森のダイヤ	320
MS②	WALL GAME	345	P88②	DUST WORLD	1,090
M5①	爆弾工場	500	SC①	フライトシミュレータ	685
M5②	NINJA	920	SC②	恋人を守れ	740
MK①	ケーブルマン	480	SM①	RETURN OF THE JAWS	985
MK②	シャクトリシャクトリ	475	SM②	GIRL O TASUKEDASE	440
MK③	新・日本プロレス	515	X1①	クラッシュ&キャリー	225
MB①	鳥	285	X1②	ながぐつをはいたねこゲーム	1,190
MB②	ホコホコ	685	HC①	LASER DIFENDERII	915
MB③	ドット	545	HC②	BASIC ROBOTWAR	505
M22①	なわとびゲーム	280	PB①	ペンギン	890
M22②	善ちゃんが行く	1,140	PB②	Bible Vable	510

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

ベーマガ編集部ゲーム	大阪府藤井寺市	**田中 尊君**	マスター・マインド	奈良県奈良市	**田中 均君**
BATSON	埼玉県川口市	**片山勝己君**	ドウクツゲーム	大分県杵築市	**三好洋治君**
ヤジルシゲーム	宮城県仙台市	**高丸広一郎君**	さすらいのペンキ屋	兵庫県芦屋市	**寺内洋平君**
クォーゲーム	栃木県宇都宮市	**岡田知己君**	DRIBBLE	栃木県足利市	**しゅうちょう君**
RESCUE MSX	宮城県石巻市	**杉山 豊君**	てんとう虫	新潟県五泉市	**松井幸次郎君**
ALIEN ROOM	大阪府枚方市	**森 寛君**	TUBE FIRE	静岡県浜松市	**渥美智之君**
にげろやにげろ	愛知県豊田市	**白神宗美君**	アオイ AOI	群馬県前橋市	**橋爪一宏君**
HOT FOOT 2	愛知県岡崎市	**伊与田勝信君**	きゆでひ らむき	群馬県高崎市	**伊藤泰治君**
AREA	大分県宇佐市	**空田和之君**	GREEN BAT	大阪府寝屋川市	**水谷勝一君**
石投げ春ちゃん	東京都豊島区	**金子茂夫君**	ごみぱにっく！	静岡県御殿場市	**三須俊彦君**
ETの食いしんぼう万才	大阪府藤井寺市	**柴森義和君**	SNAKE CATCH	千葉県鎌ヶ谷市	**苅部 徹君**
秋葉原商業戦争PART 2	埼玉県朝霞市	**土屋保宣君**	レース・イン・ザ・ナイト	大阪府泉南市	**西浦克敏君**
ヘリコプター・パニック	東京都板橋区	**坂井文泰君**	おおさかなつのじん	和歌山県和歌山市	**中沢重晶君**
クローズ	福井県坂井郡	**国士ドラー君**	SOS・ヘリコプター	岐阜県大垣市	**野田 猛君**
GALAXY	広島県福山市	**甲斐勇人君**	BASKET	埼玉県秩父郡	**吉田周司君**

投稿ありがとうコーナー

☆59年3月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

影：今月は，マイコン・ルームからの実況中継。

おっ，編くんがペンを取ってサラサラサーと，Ａランクのようです。むむっ，そばでDr.Dが物言いをつけています。おっと，判定がひるがえりました。けっきょくＢランクに決まったようです。

Dr.D：いずれも優劣つけがたく，ワシも頭がいたいよ！

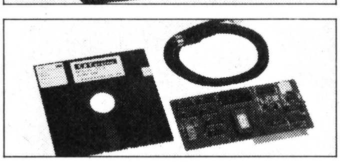
望月　匡／清水直樹／石塚恵太／毛利勝／佐藤安親／皆川　徹／北邑靖晃／井村浩史／鳥居　郷／国貞勝弘／岡田幸泰／ＭＡＣＲＯＳＩＡＮ／吉井靖人／関屋昌樹／米谷茂春／榎　克彦／服部正吉／伊藤誠志／伊勢信治／白井尚志／上中雅文／奥田高士／上金浩之／相馬英雄／岩館寛大／加藤恒規／我孫子正和／勝俣信介／長岡　浩／瀧田明博／墨矢／亮宮川武史／Ａ・Ｓ／ＲＥＳＥＴ／堀川豊史／小熊喜代夫／小沢浩幸／ＰＡＲＣＥＬ／平山　誠／宮原信禎／大川保吉／木村光伸／落合勝博／本田広史／大菅道広／小林泰秀／小杉　央／杉野史郎／藤井　淳／神島謙二／富塚太志／吉田　明／藪　昌克／藤岡　徹／稲田隆之／光島一隆／寺島勲／渡辺知巳／先崎克彦／一原雅幸／佐々木規夫／沢田和宏／鈴木和明／小川　進／唐沢敏生／高野一義／小川康／山本一成／尾藤正好／水元和明／平尾茂行／吉田潔観／北村雅史／岡本英二／タク／原口宏志／福田雅章／飯野悟司／小南博司／猫／新井孝幸／米谷　真／石山朋史／荻野恭生／藤井義博／三輪雅之／津田　伸／安保智之／梅田　潔／堀　勝彦／中道忠和／竹内茂徳／武蔵　崇／市川和哉／松原孝雄／佐野和則／伊藤　裕／村田邦広／浜村秀信／野口勝己／早川　誠／高橋義徳／赤井健一／太田俊之／堀川　創／清水健一／渡辺高嗣／玉木真司／吉田智治／大浦正義／川並宏治／岡本賢一／宮後泰孝／森本賢一／玉利一成／山登　猛／中島　誠／能谷雅文／杉本英也／小柄浩二／山田康平／林　和美／井田　仁／山本秀樹／東田宣男／志賀克哉／田口将志／河田正広／佐藤敏幸／村田雅志／田仲正明／石田隆志／伊藤　歩／川口忠彦／松井広孝／山田靖昭／小森　靖／栗原　昭／吉田　茂／中村敦彦／石川敏昭／黒沢　充／藤田一博／石川洋明／林田宏一／岡部光高／杉山哲次／神田明道／鈴木美智男／門脇靖浩／沢田祥資／永塚正樹／加藤健太郎／島田一男／柴田武治／中本雅志／岩見　崇／米田光成／ＣＧ．ＢＧＭ／佐藤伸幸／横田雅哉／羽倉生雄／菊岡　隆／柏木桂悟／杉田哲也／徳永雄一／酒井　彰／加藤泰史／青木孝幸／藤田　剛／丸山義裕／山田一弘／前野守孝／浜崎光弘／ＰＡＺＯＮ／信太昌義／高島永二／山本　晃／造酒清一／東海林理人／石賀恵一

※全員紹介しきれなくてゴメンナサイ！
他にもたくさんの方からの応募がありました。どうもありがとう!!

八重洲無線CATシステム・プログラムコンテストのお知らせ

アマチュア無線機器のトップメーカー八重洲無線（〒146東京都大田区下丸子１-20-２　☎03−759−7111）では，ＣＰＵを内蔵し，外部のパソコンによるコントロールを可能にしたＣＡＴシステム搭載トランシーバ（ＦＴ−757，ＦＴ−980）を発売していますが，ＣＡＴシステムを活用するプログラム・コンテストを４月21日〜７月20日にかけて開催します。





▲ＣＡＴ対応のＦＴ−980とインターフェース

ＣＡＴ対応パソコンはＲＳ-232Ｃポートのあるもので，送受信周波数の設定やモード変更などのプログラミングが可能です。

賞品には21，24.5，50，144，430 MHz帯にオンエア可能のオールモード・トランシーバＦＴ−726フルオプション（338,200円相当）をはじめ，同社のトランシーバなどが用意されています。

本コンテスト応募に関するお問合わせは，同社の企画部へお願いします。なお，ＣＡＴシステムのコントロールマニュアルをご希望のかたは，切手70円を貼り，自分の住所氏名を記入した返信用封筒を同封して申し込んでください。

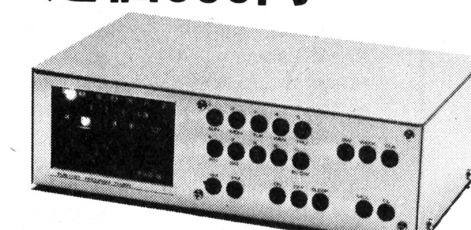
発表は，８月24日から東京晴海で開催される「JAIAフェア」会場で行なわれます。アイデアの勝負です。ふるって参加しよう！

テクノ時代のエレクトロニクス総合誌！

ラジオの製作

6月号　絶賛発売中　定価600円

月刊「ラジオの製作」は、エレクトロニクス・ホビーのあらゆる分野(ハム、マイコン、オーディオ、BCL、エレクトロニクス工作、パーソナル無線etc。記事を満載)をわかりやすく解説しています。ソフトとハードの両面の知識と最新情報が幅広く得られるエレクトロニクス総合誌です。





☆特選製作記事
- トランシーバ完全自作！
  50MHz帯SSB送信機・受信機(最終回！)
- 好きな曲がカラオケに変身！
  「カラオケかん」
- アンテナの効率・利得をチェック！
  50MHz帯用電界強度計
- ジャンクで作ったら2,690円でできました
  13.8V4A定電圧電源器
- キミの秘密兵器にしよう！
  ミニFM局用完全自動レピータ
- ウス型で場所をとらない
  壁かけスピーカ
- マイルームを本格派ゲームセンターに
  ビデオゲーム・コントローラ
- 周波数カーブをパソコン画面で確認
  トーンコントロール・ユニット

☆マイコン連載記事
- マイコンの基礎知識はバッチリ！
  パソコンBASICゼミナール
- MSXに関するBASICとプログラム紹介
  MSXパソコン・セミナー
- 短く、しかも楽しいゲームが満載！
  オリジナルソフト発表コーナー

☆メイン特集
- クリエイティブに遊ぶ
  テスタ・プレイテクニック
- AV時代にも電池は活躍する！
  知っておきたい電池のヒ・ミ・ツ

☆好評連載企画
- エンジョイ・ハムライフ

☆オーディオ特集
- スピーカ総合特集
  いまスピーカが動きだした

SECONDHAND
PERSONAL COMPUTER

中古パソコンショップ♡

保証付!!

電話１本で
全国どこでも！

あなたのパソコンショップ!!



NEC

PC-6001(本体)	~~¥ 89,800~~	→ ¥ 28,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥ 84,800~~	→ ¥ 58,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	→ ¥ 48,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	→ ¥ 78,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	→ ¥114,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	→ ¥142,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	→ ¥158,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	→ ¥172,000
PC-80S31(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	→ ¥ 98,000

SHARP

MZ-80KII(本体)	~~¥148,000~~	→ ¥ 38,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	→ ¥ 58,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	→ ¥ 78,000
MZ-2000(本体)	~~¥218,000~~	→ ¥ 88,000
MZ-721(本体)	~~¥ 89,800~~	→ ¥ 48,000
MZ-731(本体)	~~¥128,000~~	→ ¥ 62,000
PC-1500(ポケコン)	~~¥ 59,800~~	→ ¥ 24,000
PC-1500＋プリンター	~~¥100,000~~	→ ¥ 36,000
PC-1211(ポケコン)	~~¥ 44,800~~	→ ¥ 9,800
MZ-80P5(プリンター)	~~¥168,000~~	→ ¥ 78,000
X-1 (パソコンテレビ)	~~¥300,000~~	→ ¥150,000

FUJITSU

FM-7 (本体)	~~¥126,000~~	→ ¥ 88,000
FM-8 (本体)	~~¥218,000~~	→ ¥ 78,000
FM-11AD (本体)	~~¥338,000~~	→ ¥198,000

TOSHIBA

パソピア (本体)	~~¥163,000~~	→ ¥ 43,000
パソピア7(本体)	~~¥119,000~~	→ ¥ 75,000

EPSON

MP-80K (プリンター)	~~¥189,000~~	→ ¥ 88,000
MP-80II III	~~¥119,000~~	→ ¥ 75,000
HC-20 (本体)	~~¥138,600~~	→ ¥ 72,000
TF-20(フロッピーディスク)	~~¥142,000~~	→ ¥ 88,000

NATIONAL

JR-100 (本体)	~~¥ 54,800~~	→ ¥ 20,000
JR-200 (本体)	~~¥ 79,800~~	→ ¥ 36,000

TOMY

ピュー太 (本体)	~~¥ 59,800~~	→ ¥ 20,000
ピュー太JR(本体)	~~¥ 19,800~~	→ ¥ !!

SEGA

SC-3000(本体)	~~¥ 29,800~~	→ ¥ 16,000

●限定品につき品切れ次第、締切らせていただきます。

●電話で高額査定
いますぐお電話下さい。専任の担当者が、査定いたします。お気軽にどうぞ。

● 各種MSXパソコン続々登場。
● ビデオ中古取扱中。 MSX
● 高額下取査定。

あのパソコンが、全国どこからでも電話で買える。
中古パソコンの在庫は毎日変わります。詳しくはお電話でどうぞ。

機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付中
03-973-5578
株式会社ワールドINアオヤマ

全商品保証付　高額下取制度

〒171 東京都豊島区要町３－38

あの新製品を、大特価で。
新製品取扱中!!

まりちゃんの マイCON SHOP♥
ワールド IN アオヤマ

MSXパソコン コンピューターゲーム の専門店が京都にOPEN!!

時代を先取り!! 今ならMSXパソコン!! OPEN記念全商品特価販売中!

MSXパソコン 全て頭金なし（12回払いの例）

		わんだーらんど特価	初回金	残11回
日立MBHI………	定価￥ 62,800	￥ **56,800**	￥ 6,320	￥ 5,200
東芝HX10S………	〃 ￥ 55,800	￥ **49,000**	￥ 5,380	￥ 4,500
東芝HX10D(64K)	〃 ￥ 65,800	￥ **59,000**	￥ 5,580	￥ 5,500
ソニーHB55………	〃 ￥ 54,800	￥ **52,800**	￥ 6,240	￥ 4,800
新製品ソニーHB75(64K)	〃 ￥ 69,800	￥ **66,000**	￥ 6,820	￥ 6,100
ナショナルCF2000	〃 ￥ 54,800	￥ **52,000**	￥ 5,440	￥ 4,800
三洋MPC-10……	〃 ￥ 74,800	￥ **67,000**	￥ 6,840	￥ 6,200
富士通FMX………	〃 ￥ 49,800	￥ **45,000**	￥ 4,200	￥ 4,200
ヤマハYIS303……	〃 ￥ 49,800	￥ **44,000**	￥ 4,180	￥ 4,100
ゼネラル PCT-50 PCK-50	〃 ￥146,500	￥**128,000**	￥12,460	￥11,900
ビクターHC6……	〃 ￥ 64,800	￥ **59,800**	￥ 6,380	￥ 5,500

MSXパソコンお買上げ3大特典

①ゲームソフト1本差し上げます（当店指定）
②ブランクテープ3本差し上げます
③ソフトカード発行（10点満欄で金券 3000円分）

※その他、MSXパソコンに関する周辺機器（データレコーダ、ジョイスティック、プリンターetc）を豊富に取扱っております。
MSXゲームソフト豊富にあります。リスト有。60円切手同封の上ご請求、当店では150種類、約300本のMSXソフトを扱っております。

ゲームパソコン及TVゲーム （頭金ナシ10回払いの例）

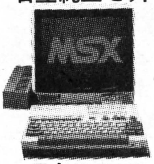
		わんだーらんど特価	初回金	残9回
セガSC3000H……	定価￥ 33,800	￥ **31,000**	￥ 3,655	￥ 3,400
バンダイRX78(ガンダム)	〃 ￥ 59,800	￥ **54,000**	￥ 6,570	￥ 5,900
タカラM5…………	〃 ￥ 49,800	￥ **34,000**	￥ 4,270	￥ 3,700
ソードM5pro……	〃 ￥ 39,800	￥ **36,000**	￥ 4,680	￥ 3,900
ソードM5Jr………	〃 ￥ 29,800	￥ **26,800**	￥ 3,700	￥ 2,870
セガSG1000……	〃 ￥ 15,000	￥ **14,000**	￥―――	―――
任天堂ファミリーコンピュータ	〃 ￥ 14,800	￥ **14,300**	￥―――	

ゲームパソコンお買上げ3大特典

①ブランクテープ 2本進呈
②ソフト1割引（但、3本迄）
③ソフトカードの発行

今月のMSX特選セット

日立純正セット



日立 MBHI

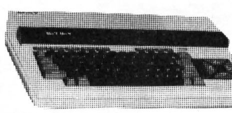
※サウンド スケッチ プログラム内蔵

本体(MBHI)…………	￥62,800
テレビ(C14-B20)………	￥66,800
データレコーダ(TRQ359)	￥12,800
ジョイスティック………	￥ 3,500
合計	￥145,900

↓
わんだーらんど特価…￥132,000

20回払の例
①頭金 0 初回￥8,220 残19回 ￥7,800
②頭金￥32,000 初回￥6,400 残19回￥5,900

新製品!!RAM容量64KB ソニーHiTBiT（HB-75）

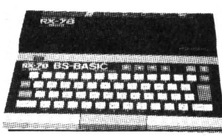


(本体)HB-75…………	￥69,800
(テレビ)KV-14G1………	￥54,800
(データレコーダ)MR-33DR	￥12,800
(ジョイスティック)JS-55……	￥ 4,500
(ソフト2本)…………	￥ 5,600
	￥147,500

↓
わんだーらんど特価 ￥134,000

ゲームパソコン特選セット ※今なら単語ゲームソフトプレゼント

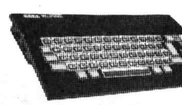
RX78（ガンダム）セット



(本体)RX-78………	￥59,800
(BASIC)BSBASIC………	￥ 7,800
(ジョイスティック)………	￥ 6,800
(ソフト)1本………	￥ 5,000

定価￥79,400
↓
特価￥71,000

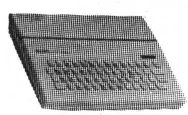
セガSC3000Hセット 新製品



(本体)SC3000H………	￥33,800
(BASIC)BASICB………	￥ 5,000
(ジョイスティック)SJ200………	￥ 2,000

定価￥40,800
↓
特価￥36,800

※豊富な周辺機器で システムアップができる。
（BASIC-1付）



ソードM5pro

(本体)M5pro)………	￥39,800
データレコーダ………	￥12,800
ジョイスティック(JS-5)………	￥ 3,500

合計￥56,100
↓
わんだーらんど特価￥51,000

《10回払の例》
①頭金0 初回 ￥5,995 残9回 ￥5,600
②頭金 ￥11,000 初回 ￥4,600 残9回 ￥4,400

大人気パソコン取扱開始!!

NE	頭金ナシ20回払の例		1年価	初回金	残19回
NEC	PC6001MKII	定価￥ 84,800	￥ 78,000	￥ 5,030	￥ 4,600
〃	PC6601	〃￥143,000	￥133,000	￥ 9,400	￥ 7,800
ソニー	SMC77	〃￥148,000	￥140,000	￥10,100	￥ 8,200

（他に日立の新製品MB-S1特価販売中!!）

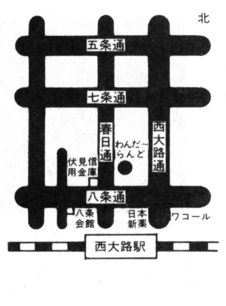
上記商品お買上げ特典
●ゲームソフト2本差し上げます（当店指定）
●ブランクテープ3本 〃
●周辺機器（ディスプレイなど）大巾割引
●ソフトカード発行（10点満開で3,000円の金券）

※ここに掲載した商品はほんの一例です。電話してどしどしお問合せ下さい。
初回金は端数処理の為、若干金額が多くなります。

①お支払は頭金ナシ。3〜30回のらくらくローンで
②全国無料配達
③電話1本でOK!!
※各種クレジットカード、ローンもご利用下さい。

【営業時間】
平日：午前11時〜午後8時
日・祭日：午前10時〜午後7時
定休日（月曜日）

MSXパソコン コンピューターゲーム
TEL(075)314-5182
WONDERLAND わんだーらんど
京都市下京区八条 春日通上ル



X1・MZファン待望のワープロ 真打ち登場!!

その名も 簡漢 CAN CAN



（X1用の画面です）

- ■漢字ROM不要
- ■フロッピーディスク不要
- ■オールマシン語による高速処理
- ■JIS第一水準の漢字・非漢字OK（注1）
- ■新聞紙面の漢字カバー率99％以上（注2）
- ■拡張I／Oボックス不要（注1）
- ■漢字プリンター不要（注2）

簡漢の主な機能

●ひらがなモード	●自動スクロール	●外字登録	●オールクリア	●センターリング
●カタカナモード	●リピート	●外字呼出し	●枠組み	●倍角文字印字
●英数字モード	●ブロック表示	●短文登録	●枠組み自動補正	●印字文字間隔指定
●グラフィックモード	●レイアウト表示	●短文呼出し	●アンダーライン	●印字行間隔指定
●カナ漢字変換モード	●水平タブ設定	●任意文字数挿入（注3）	●アンダーライン自動補正	●任意行間印字指定
●画面ホーム	●水平タブレーション	●任意文字数削除（注3）	●文書ロード	●用紙サイズ指定（注1）
●改行	●特殊記号・単位表示	●一行クリア	●文書セーブ	●自動紙送り指定（注1）
●カーソル移動	●JISコード入力（注1）	●ブロッククリア	●文書ベリファイ（注2）	●印刷枚数指定（注1）

（注1）X1・X1cのみ　（注2）MZ-2000・2200のみ　（注3）MZ-2000・2200は一行（40文字）に固定

印字見本

CZ-80PKの印字見本

SHARPパソコンテレビX1シリーズ
日本語ワードプロセッサー 簡漢
機能も価格も二重マル。 9，800円

MZ-1P07の印字見本

SHARP MZ-2000・2200
日本語ワードプロセッサー 簡漢
気軽なワープロ！！ 9，800円

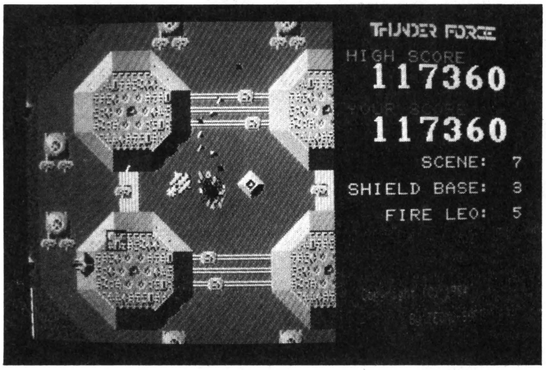
機器構成＆価格

パーソナル コンピューター	プリンター	価格
X1 又は X1c （X1の場合はグラフィックRAMが必要です）	漢字プリンター CZ-80PK	9,800円 （わかりやすいマニュアル付）
MZ-2000 又はMZ-2200 （MZ-2000の場合はグラフィックRAM1・2・3が必要です）	ドットプリンター MZ-80P6又は MZ-1P07	

ソフト開発
総発売元
久留米マイコンセンター
〒830 福岡県久留米市通東町3－4
TEL (0942) 39－2404

近日発売ソフト
漢字ROMなしで
BASICで漢字が使える

※通信販売は機種名を明記の上、送料300円を加算し現金書留でお申し込み下さい。



スクロールゲーム

サンダーフォース

X1C・X1(要G-RAM) PC-8801(PC-8801mkII)、FM-7　テープ版 各￥4,800

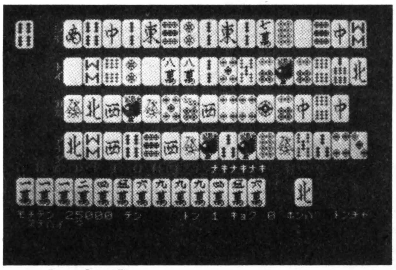
シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。縦横にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。
(左画面写真はX1用です)

新発売!!

サンダーフォース コンストラクション

ゲームにあなたのアイデアを生かしてみたい。そう思ったことはないだろうか。そういう人のためにできたのがこのサンダーフォース・コンストラクションです。もちろんプログラムがわからなくたって大丈夫。操作方法もすこぶるカンタン。
- ●5インチ2D：FM-7、PC-8801／8801MkII、X1C／X1(G-RAM)
- ●3インチ：X1D

ディスク版　各6,900円

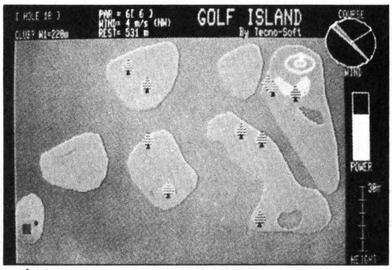


四人麻雀(テープ版)

完璧に本物と同じ！ 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラー発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか？
- ●PC-8801、8001MkII、6001MkII、FM-7、X1、MZ-2000／MZ-2200(dB-BASIC、G-RAM1、2、3)用 各￥4,000
- ●MZ-700用 ￥3,500
- ●PC-6001MkII、はオールマシン語その他はBASIC＋マシン語

スペシャル四人麻雀(ディスク版)

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。 各￥6,800
- ●5インチ2DD版 PC-9801F/E
- ●5インチ2D版 PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
- ●8インチ2D版 PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)



ゴルフアイランド・スペシャル

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す！
FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1(G-RAM)、MZ-2000(Hu-BASIC、G-RAM1、2、3)
(ゴルフアイランド＋拡張コース4の2本セット) 各￥5,800
●拡張コース(1〜4)(18ホールまであまります) 各￥2,000

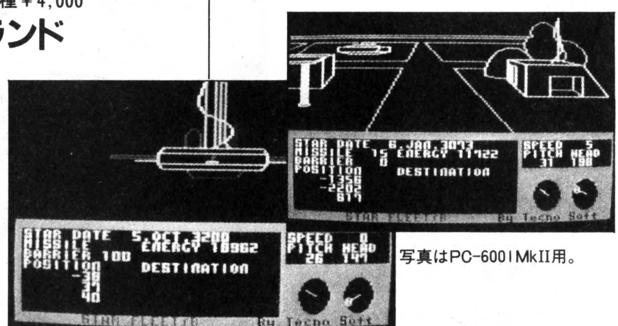
好評発売中 各機種￥4,000
ゴルフ・アイランド



君はもう体験したか？
3次元ならではのトリップ感。

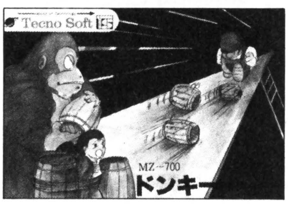
スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない！
PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X1(G-RAM)、MZ-2000(G-RAM1)用。
各￥4,500



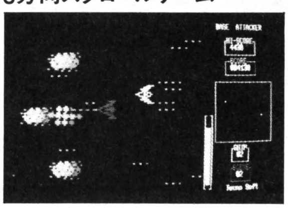
写真はPC-6001MkII用。

8方向スクロールゲーム



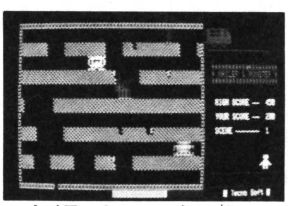
▲ドンキー・ゴリラ

彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い♡を目ざして頑張ろう。
MZ-700/1200 各￥3,300



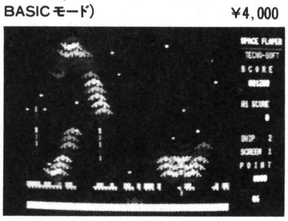
▲ベース・アタッカー/B

これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナナメにもスクロールするぞ・・・・。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごと破壊できるかな。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ￥4,000



▲ネイラー&モンスター/B

ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!! 何面までいけるかな?
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ￥4,000



▲スペース・フラッパー/B

宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ￥4,000

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット ￥4,500

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。



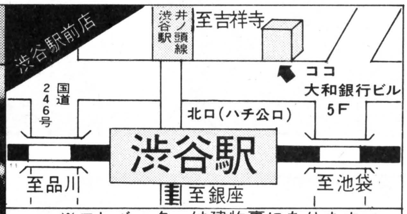
(1)ライン・エディター
- ●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
- ●8原色を同時に異った中間色に変換できます。
- ●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等の文として、あるいはマシン語としてセーブできます。
- ●BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディトする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター
- ●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
- ●1ドット毎の色つけができます。
- ●エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
- ●作成したパターンはデータ文としてセーブできます。

㈱テクノソフト
AM10:00〜PM6:00日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4−14 ☎0956-33-5555

日本マイコン流通センター
中古マイコンショップ





※エレベーターは建物裏にあります。

●マイコン ●ワープロ
●パソコンデスク
●オフコン ●各社周辺機器

★急募!!★

業務拡張のため
アルバイト・社員
(男・女)
※詳しくは463-2361へ

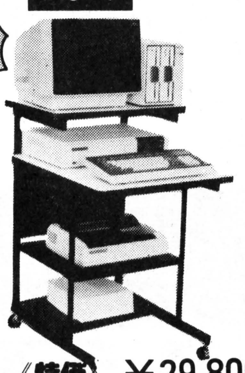
格安展示中

新品

パソコンデスク

全機種対応
業務用として開発・設計
強度バツグン
移動自由(キャスター付)

PC-1



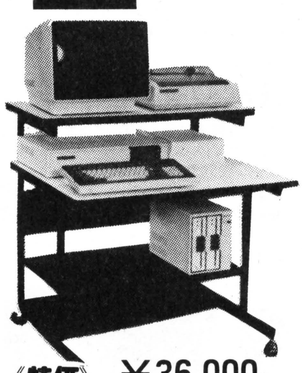
《特価》 ¥29,800
600(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-2



《特価》 ¥42,000
1200(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

PC-3



《特価》 ¥36,000
900(幅)×930(高さ) 700(〃)×740(奥行)

■お申し込みは今すぐ電話か下記の申込書に記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5Fパソコンデスク係

●受付/午前10時➡午後7時
●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

☎03(463)4455(ヨシココ)

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。㊞
品　名	特価価格	台数	フリガナ
(例) PC-2	¥42,000	1	氏名 ☎(　　)
			フリガナ
			住所

Ⓑ6月号

全国高価下取セール

〈下取例〉　差額クレジットOK

新品購入機種	下取り機種 ＋ 差額
PC9801F2	FM7 ＋ 318,000
	PC8001MKⅡ ＋ 323,000
	PC8001 ＋ 310,000
	PC9801カンジROM ＋ 246,000
PC9801E	FM7 ＋ 152,000
	PC8001MKⅡ ＋ 149,000
	PC8801 ＋ 107,000
	PC9801カンジROM ＋ 63,000
PC8801MKⅡ モデル10	FM7 ＋ 104,000
	PC6001MK ＋ 112,000
	PC8001MKⅡ ＋ 107,000
PC8801MKⅡ モデル30	FM7 ＋ 199,000
	PC8001MKⅡ ＋ 202,000
	PC8801 ＋ 180,000

●4月20日現在の査定です。

〈特価中古マイコン在庫一例〉

メーカー	機種名	特価(円)
NEC	PC-9801	158,000
〃	PC-8801	118,000
〃	PC-8001MKⅡ	74,000
〃	PC-8001(32K)	48,000
〃	PC-6001MKⅡ	59,800
〃	PC-6001	28,000
〃	PC-6021, PC-6022	27,800
各社	中解像度モニター	39,000より
〃	高解像度モニター	55,000より
〃	超高解像(640×400)モニター	86,000より
〃	グリーンモニター	19,000
シャープ	MZ2000	89,000
〃	MZ-80B	78,000
〃	MZ1200	56,000
〃	MZ-80K2・K2E	39,000
〃	MZ-700シリーズ(ソフト3本サービス中)	39,800
〃	WD-1000(フロッピー、プリンター含、ワープロ)	398,000
〃	PC1500ポケコン	29,000
〃	MZ80DUカラーディスプレイ	68,000
〃	MZ80SFDシングルディスク	58,000
東芝	パソピア PA-7010	39,800
〃	パソピア16 PA-7020	278,000
日立	ベーシックマスターL3MK5	69,000
〃	ベーシックマスターL3MK2	56,000
富士通	FM-7	86,000
〃	FM-8	68,000
ソニー	SMC-70 テンキー付	108,000
ナショナル	JR-100	19,800
〃	JR-200	39,000
コモドール	VIC-1001	26,000
〃	マックスマシン	12,000
ソード	M5	24,000より
EPSON	FP-100(136桁プリンター)	135,000
〃	FP-80(PC用)	98,000
精工舎	GP-80P(ケーブル付)	39,800
〃	GP-550E 漢字プリンター(新品同様)	79,800
カシオ	FP-1100	49,000
〃	楽がきPV2000	19,800
〃	FP3000タイプⅠ	98,000
トミー	ぴゅう太	29,800
SMD	SMD-85K 漢字プリンター	108,000
各社	アップルグラフィックプリンター	78,000

★その他の商品在庫も豊富にあります。

全国どこでも
通信下取販買・買取



全国ネットで、あなたのマイコンを **高価下取・買取**

中古マイコン
中古マイコン展示中

★ワープロ高価下取・買取
中古ワープロ在庫あり

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。

マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で!

☎03(463)4455（ヨシコココ）

東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F

キリトリ線

《見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所		TEL	
購入予定日	年　月	職業	年令	購入方法	現金　クレジット

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取り品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ6月号

パソコンの大型専門店

庄子デンキ コンピュータ・中央

EPSONスカイミラーSM-10による。
「ひまわり2号」
気象衛星からの
気象データ受信中



未来を見つめるコンピュートピアには
パソコン使いこなしのための
ハウ・トゥがいっぱい！

パソコン個人レッスン
ビジネスコース開講

毎週、月・火・水の午前10時30分から午後7時まで1時間単位で、ご都合に合わせて受講でき、ビジネス内容にマッチしたソフトを使用、カリキュラムも進度に合わせてと、まさにパーソナルなパソコンレッスンです。ともかくご相談下さい。
受講料／2,000円
（1時間）
使用機種／NEC・PC−9801F2●NEC・PC−100M
ODEL10●三菱・MULTI16●EPSON・QC−10／II
使用ソフト／データベースソフトGBS●財務管理●表集計ソフト・スーパーカルク●給与計算●在庫管理●ワープロソフト
（特に指定のソフトがある場合は、対応できかねることがございます。ご了承ください。）

3F パソコン教室
使いこなしのために
●パソコン教室●レンタルコーナー（ワープロ・パソコン）●リサイクルコーナー●個人レッスンフロア●ビジネスソフトご相談コーナー

2F パーソナルビジネスコーナー
本格的ビジネスユーズに鋭く対応
●ワープロ各種ソフト●専門書籍●ワープロ実践コーナー●パッケージソフト（財務・顧客管理・在庫管理etc）●汎用ソフト実践コーナー●16ビットビジネスパソコン●ビジネスパソコン●ハンドヘルド

1F ホビーコーナー
パソコンの楽しみ方、ワイドにグレードアップ
●新製品コーナー●MSXコーナー●ゲームパソコン●コンピュータサウンド●コンピュータ学習●各種ソフト●キーボードコーナー●ディスプレイコーナー●周辺機器コーナー

ビジネスソフト
最も需要を集める漢字ワープロソフトを始め、多彩に使える表集計用ソフト、プログラミングなしで様々なビジネスに使えるデータベースソフト等、内容を厳選して用意し、ご相談を承っております。また、各々のビジネスに最適なソフトとシステムの組み合わせなども、専門の係員が随時ご相談にお応えいたしております。

パソコンソフト大量展示





話題集中のMSX用ソフトはもちろん、本格ビジネスソフトまで、コンピュータ・中央が厳選しました。自信をもってお奨めできるものばかりです。

㊕おすすめソフト1
MSX コナミ／ハイパーオリンピック①・②。スポーツする熱い一瞬がそのままゲームになったと評判のソフト。これまでのゲームの域をこえたスポーツゲームです。
各¥4,800

㊕おすすめソフト2
MSX P・I・Aクレジット／MSXパソコン展示販売しているお店に最適のクレジット支払い自動計算システムです。お客様との商談に実際に利用できるため、パソコンへの興味をより引くこと確実で、店頭での話題作りに大活躍。パソコン販売のツールとして、商談を楽しく演出する道具として、ぜひご利用ください。
¥4,000（32K）



お問合せは ☎ ●庄子デンキ コンピュータ・中央 (0222) 24-5591

ELECTRIC & LIVING
エルタウン
庄子デンキ
コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎24−5591

ボクらのパソコン

Personal Computer SEGA SC-3000シリーズ



テレビ画面は，はめ込み合成です

人気のパソコンSC-3000に続き、ハードキーボードのSC-3000H新登場。

ホビーからビジネスまで、応用範囲のひろいパソコン。BASIC（別売）は、最大ROM、RAM32KB。グラフィック、自作ゲーム、アニメーションと多彩なプログラミングが可能。その他、学習、ミュージック、ゲームとソフト（別売）もバラエティいっぱい。

● パーソナル コンピュータ
SC-3000（本体） ￥29,800
SC-3000H（本体）￥33,800

● コンピュータ ビデオ ゲーム
SG-1000（本体） ￥15,000

● SG-1000・キーボード
SK-1100 ￥13,800

周辺機器の充実で楽しさレベルアップ！

●カセットデータレコーダ ￥9,800

- SC-3000シリーズ専用に開発された軽量、コンパクト設計のデータレコーダです。
- レベル調整の必要がなく、確実なセーブ、ロードを行なえます。
- セーブ、ロード時には信号が鳴りますのでデータの入力が確認できます。
- データ入力が終ると自動停止します。プログラムの頭出しは、カウンタの番号でできます。

●カラープロッタプリンタ ￥39,800

- SC-3000シリーズ専用の水性ボールペンタイプの4色カラープロッタプリンタです。
- 印字速度は、平均12文字1秒（最少文字の時）、1行の印字文字数は最大38文字です。
- モードは2種類です。
  1. テキストモード。入力した文字をそのまま印字します。
  2. グラフィックモード。グラフや図形描画をプログラムすることによって自由自在にプリントできます。
- ペンアップ、カラー指定、スケール指定など13種類のグラフィックコマンドが用意されていますので、コマンド実行によって機能設定ができます。

●ソフトカートリッジ（別売）

BASIC レベルII（ROM32KB）	￥ 5,000
BASIC レベルIII A（ROM32KB、RAM16KB）	￥12,000
BASIC レベルIII B（ROM32KB、BAM32KB）	￥15,000
ミュージック（作曲・自動演奏）	￥12,000

中学必修英単語	￥3,800
中学必修英作文	￥3,800
中学必修英文法	￥3,800
楽しい算数	￥3,800
化学	￥3,800
日本史年表	￥3,800
世界史年表	￥3,800

学習カートリッジ

ゲーム感覚で楽しく学べる学習カートリッジ。科目も、英語、算数、日本史、化学など種類豊富！



● 英文法（中学一年生用）



● 日本史年表

ジッピーレース



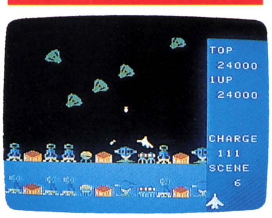
ライダーアクション。レースは、ロスからニューヨーク。ガスケツ前に各ポイントを走破せよ！

ゴルゴ13



人質の乗る列車に追いつけ！そして、狙いをさだめて列車の窓を撃ち破り救出作戦を開始せよ！
Ⓒさいとう・プロ1984

エクセリオン



ミステリーゾーンを駆けめぐる宇宙船。むかえ撃つエクセリオン軍団。パターンは立体感あふれる6種類。
Ⓒジャレコ

オーガス



テレビの人気アニメ「オーガス」がビデオゲームになった。キミが乗るオーガスで「世界の修復」をめざせ！
ⒸMBS・ビッグウェスト1984

●人気ゲームソフトカートリッジ

ニューゲームソフト ゴルゴ13 Ⓒさいとう・プロ1984小学館ビッグコミック連載中	￥4,300
オーガス Ⓒ毎日放送ビッグウェスト1984	￥4,300
パチンコII	￥3,800
ジッピーレース Ⓒアイレム	￥4,300
チャンピオンゴルフ Ⓒロジテック	￥4,300
エクセリオン Ⓒジャレコ	￥4,300
チャンピオンベースボール	￥4,300
麻　雀	￥4,300
芹沢八段の詰将棋	￥4,300
スタージャッカー	￥4,300
ポップ フレーマー Ⓒジャレコ	￥4,300
モナコ GP	￥4,300
シンドバッドミステリー	￥4,300
セガ ギャラガ Ⓒ株式会社ナムコ	￥4,300
ボーダーライン	￥3,800
チャンピオンテニス	￥3,800

この他毎月たくさん追加発売

●ジョイスティック SJ-200	￥2,000
●ジョイスティック SJ-300	￥3,000

※セガのゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000、ツクダ オセロマルチビジョンに使用できます。
又、ツクダのゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000にも使用できます。

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171（大代表）
パーソナルコンピュータ事業本部



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-6